空と海を制する戦いを体験

ゲーム視点から見た空母の戦い

～空母決戦と日本機動部隊～

歴史から切り取られたゲームと
ゲームが語りかける戦史
その魅力を解き放つ！

- 太平洋戦争の各空母戦史とコラム
  マレー、真珠湾、蘭印・印度洋、珊瑚海、ミッドウェー、ソロモン、南太平洋、マリアナ、レイテ、など
- PCゲーム『空母決戦』(Si-phon)シナリオ攻略
- ボードゲーム『日本機動部隊』(JWC)シナリオ分析
- 歴史とシミュレーションインタビュー
  鈴木銀一郎、鹿内 靖、大木 毅

Si-phon

はじめに

本来、歴史とシミュレーションゲームとは、相性のよい面白さが共存した趣味である。だが今日、共に敷居の高い趣味となっていないだろうか。気難しい戦史解説書、固定したストーリー、難解なゲーム。これだと、ちょっとした興味心だけではこの世界へは入れない。そう感じていた。

本書はこれらの趣味を深めたり、繋いだりする書として企画・制作された。興味を持った方々への敷居を低くし、また自らの想像力をわき立てる事で、更に深まる面白さをお伝えしたい。

『空母決戦』はそうした意図で制作され、その制作スタッフはかつて『日本機動部隊』をプレイしていた。歴史から切り取られ作られるゲームの世界。そのゲームの世界が語りかけてくる戦史の世界。この事を興味深くお伝えしたい。本書の制作目的である。



空と海を制する戦いを体験

ゲーム視点から見た空母の戦い

～空母決戦と日本機動部隊～



目次 CONTENTS

■ 本書の情報はこちら
http://si-phon.jp/mook/01/

■ Si-phonGameClub
http://si-phon.com/sgc/

＊本書へ収まりきれなかった情報などもございます。

構成（はじめに）

書のつくり

本書は太平洋戦争における空母の戦いを中心に、各海戦・作戦ごとにまとめています。各章はまず戦史のご紹介記事、そしてPCゲーム『空母決戦』の攻略記事、続けてボードゲーム『日本機動部隊』のご紹介記事を綴っております。こうして、歴史とシミュレーションゲームという2つの趣味が、ともにより深まり、広がっていく事を目的として制作されました。

戦史のご紹介

太平洋戦争の空母戦を、戦況図とともに、わかりやすく解説しています。個々の海戦はどのように発生し、どのような経緯をたどったのか。ゲーム前の予備知識として、また、ゲームプレイ後の確認、そしてプレイ結果との比較において、途中に挟まれたコラム記事と一緒に、おおいに役に立つことでしょう。

空母決戦の攻略記事

PCゲーム『空母決戦』の攻略記事となっています。このゲームのシナリオは、史実のデータをもとに、考えられるランダム要素も加えて、各海戦・作戦を表現しています。各シナリオに登場するデータは、オリジナルのデータであり、前記、戦史ページのデータとは異なります。

単独シナリオ
攻略記事
セットアップ配置図
登場戦力
勝利条件
キャンペーンシナリオ
攻撃指針
ステージ情報

ここでは各シナリオの敵味方戦力と、ランダムで決定する敵艦隊の登場位置を公開。これに、徳岡正肇氏による攻略記事が加わります。攻略記事では、大勝利を収めるためのアドバイスと、各勝利レベルのポイント一覧と、ポイントの算出方法が掲載されています。

日本機動部隊のご紹介

1982年にエポック社より発売され、国産の空母戦ゲームのベストセラーとなった『日本機動部隊TASCFORCE』が、現在、版権をお持ちのゲームデザイナー鈴木銀一郎氏と、コマンドマガジン編集長・中黒靖氏の手によって、国際通信社㈱よりJWC(*1)というシリーズで再販されております。

今回、マップとユニットが一新し、ルールブックもカラー化。「インド洋海戦」「南太平洋海戦」の両シナリオが追加されています。

ご紹介記事

分析記事

このゲームは、最初のシナリオから順にプレイしていくと、自然とルールを覚えられる仕組みになっています。ここでは各シナリオを追って、ゲームの全体像をお伝えします。

*1 JWC(JapanWargameClassics)：コマンドマガジン編集部が行っている「良い作品をいつでも買える環境を維持しよう」という、80年代のウォーゲーム全盛期時の名作を復刻しているプロジェクト。

http://wargame-classics.jp/

その他

インタビューページでは、かつて『シミュレイター』誌(*2)でご活躍されていた、鈴木銀一郎氏、鹿内靖氏、大木毅氏の御三方がお持ちのシミュレーション観を、熱く語っていただきました。歴史とシミュレーションの楽しみ方、ゲームとして表現する事の意義など、この趣味を広げていく上で、貴重な掲載内容です。

よって本書は、数値と結果だけで作られたデータ集ではなく、歴史の繋がり、ゲームの面白さ、ifの世界の探求、そうした一連の繋がりをもって、作戦を立てる面白さや、その可能性を探るなど、よりいっそう、この趣味を深めていただける内容となっております。

*2 シミュレイター：ボードゲーム情報を取り扱っていた雑誌。1991年6月まで発行されていた。現在その志は、中黒靖氏の手によりコマンドマガジンへ引き継がれている。

太平洋戦争とは

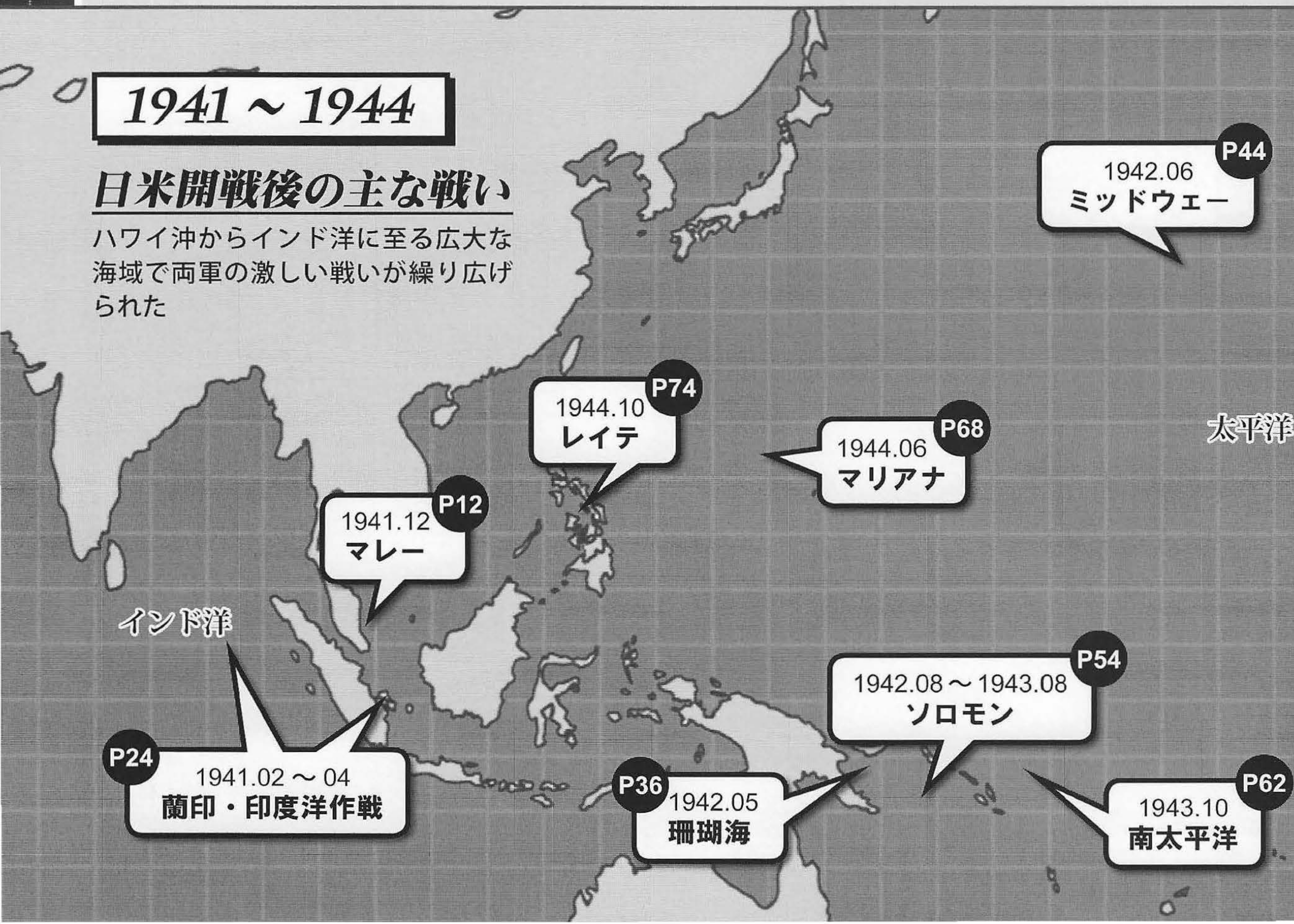
ベルサイユ条約から開戦まで

いまから70年前の1941年（昭和16年）12月8日、日本はハワイ諸島パールハーバーのアメリカ軍基地を攻撃し、太平洋戦争が始まった。それから3年8か月にわたり、日本はすでに交戦状態にあった中国に加え、アメリカ、イギリスなどと戦った。それはハワイ諸島、オーストラリア、インド洋をも含む人類がいまだ経験したこともない広大な範囲を舞台とする大消耗戦だった。日本軍は緒戦こそよく戦ったが、次第に戦局は不利に傾き、ついに1945年8月15日の終戦を迎えるのである。

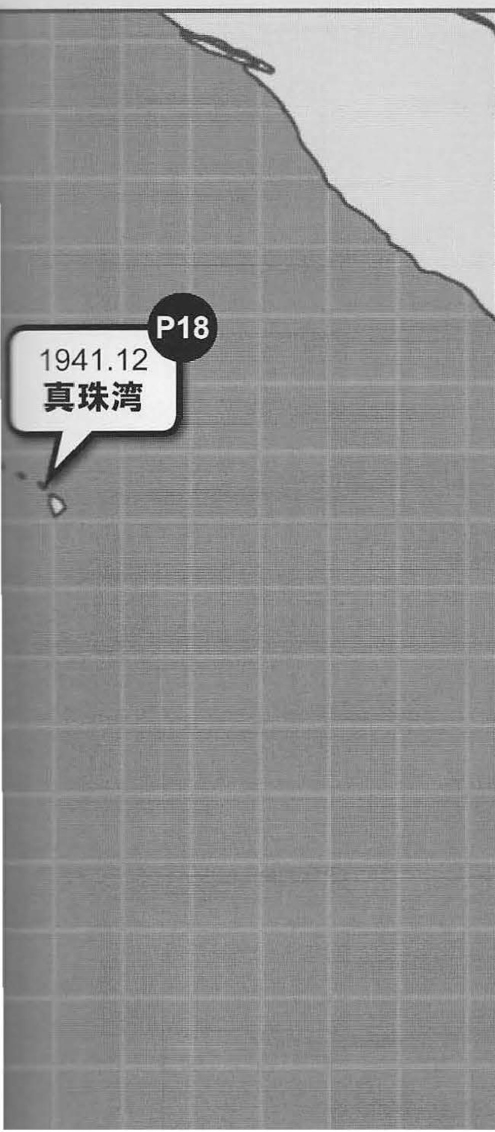
戦争に至る経緯

第一次世界大戦後の日本の領土は千島列島、南樺太、朝鮮半島、台湾に及び、さらに南洋諸島をドイツから引き継いだ形で統治下に置いていた。

そして中国である。日本は日露戦争の結果、遼東半島を租借地とし、大連から長春に至る南満州鉄道とその付属地を支配していた。しかし1930年代になると中国では不平等条約の撤廃と権益回収を求める声が高まっていった。これに危機感を抱いた日本の駐留軍である関東軍は、1931年満州の完全な支配を求めて満州事変を起こす。国際社会が注視する中、戦火は拡



大してゆく。翌1932年に起きた第一次上海事変の際には、空母「鳳翔」「加賀」が上海沖に展開した。両空母から発進した一三式艦上攻撃機と三式艦上戦闘機は中国軍機と交戦し、これが世界最初の空母の実戦参加となった。さらにこの年、日本の傀儡国家である満州国の建国が宣言され、国際世論の非難を浴びた日本は国際社会から孤立してゆく。国内では血盟団事件、五・一五事件が起き、政党政治は崩壊してゆく。1933年に国際連盟は日本に、満州からの撤退を求める勧告案を採決するが、日本はこれを拒否、国連を脱退する。



1936年には二・二六事件が起き、軍の発言力はますます増大し、日本はドイツと接近してゆく。同年に日独防共協定が結ばれ、翌年イタリアも参加して日独伊三国防共協定に発展することとなる。

そして1937年7月盧溝橋事件を契機に日中は全面戦争に突入する。戦いは長期化し、通商条約を破棄したイギリス・アメリカからの資材の入手も次第に困難になった。

1939年にはドイツがポーランドに侵攻して第二次世界大戦が勃発した。翌年、オランダやフランスがドイツに占領されると、東南アジアにあったそれらの植民地は孤立した。資材の入手に苦しんでいた日本はこの地域の資源に注目し、また諸国の対中国援助物資を遮断するため、1940年フランス領インドシナ半島北部に兵を進駐させた。同時に日独伊三国同盟を締結し、対イギリス・アメリカの姿勢をより鮮明にする。さらに1941年7月にはインドシナ半島南部にも進駐し、ここに至ってアメリカは、対日石油禁輸と日本の対外資産の凍結の措置をとった。

1940年に日本は3700万バーレルの石油・石油製品を輸入していた。それに対し国内の原油生産量はわずか190万バーレル。石油を絶たれた日本は、1941年末の時点で4300万バーレルの石油・石油製品を備蓄していたが、いずれ底を突くことは明らかであった。

アメリカとの戦争へ

日本は状況を打開するためアメリカと交渉を重ねるが、アメリカは日本に対し、大陸からの撤兵と三国同盟の否認などを要求し、妥協点を見いだすことはできなかった。

軍部の中にはアメリカの姿勢に反発して強硬論が高まっていた。9月6日の御前会議では、ついに10月下旬を目途に戦争準備を完了させ、かつ10月上旬までに日本の対米要求が通らなければ開戦を決意するという期限付き開戦が決定された。近衛内閣は総辞職し、10月18日には陸相だった東条英機大将が総理となった。そして11月5日の御前会議で12月初頭の開戦が決定され、日本は11月26日に提示されたアメリカ側のハル・ノートを最後通牒と受け取り、12月1日の御前会議で8日の開戦を正式に決定したのである。

航空母艦の誕生と発展

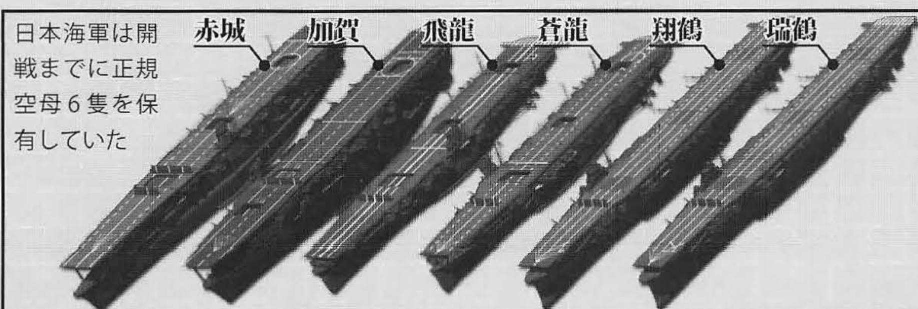
お国の事情から独自に発達していく機動打撃力

去る2011年1月18日は記念すべき日だった。アメリカは1910年に軽巡「バーミンガム」からカーチス複葉機を発艦させる実験に成功していたが、1911年1月18日、装甲巡洋艦「ペンシルベニア」の後甲板に設けられたピアノ線を張った着艦台に、カーチス複葉機が着艦することに成功したのである。アメリカはこれを海軍航空が誕生した瞬間としており、それからちょうど100年経ったのである。

空母の黎明期

第一次世界大戦のころになると各国は水上機を運用する水上機母艦を保有するようになっていたが、フロート付きの重い機体では能力に限界があった。陸上機と同じ機体が発艦・着艦可能な甲板と、天候から機体を守る格納庫を備えた艦が必要であった。

世界最初の空母、つまり全通甲板を持つ軍艦であるイギリスの「アーガス」が登場したのは、第一次世界大戦も終わろうとしていた1918年のことである。



日本海軍は開戦までに正規空母6隻を保有していた

「アーガス」は結局大戦には間に合わなかったが、イギリスは1925年までにさまざまな形態の4隻の空母を就役させて運用試験を繰り返し、各国の空母開発の手本となった。

すでに世界に先駆けて水上機母艦「若宮丸」を運用していた日本海軍もただちに本格的な空母の建造に取り掛かった。最初の空母「鳳翔」は1922年12月に完成し、「世界で初めて空母として計画・建造された艦」となった。1923年2月22日「鳳翔」に初めて着艦したのはイギリス人パイロットのW・ジョーダンで、彼はこの功により多額の賞金を手にしている。翌月には吉良俊一大尉が東郷元帥らが見守る中、日本人初の着艦に成功し、ここにわが国の空母の歴史が始まった。「鳳翔」は1932年に勃発した第一次上海事変の際には、「加賀」とともに第一航空戦隊を編成して上海沖に展開し、一三式艦上攻撃機と、三式艦上戦闘機を発進させて偵察・爆撃を行ない、迎撃して来た中国軍機と交戦している。これが世界最初の空母の実戦参加となった。

アメリカ最初の空母「ラングレー」は石炭運搬船「ジュピター」から改造されることが1919年に決定され、1922年に就役した。「ラングレー」の構造上の大きな特徴は、密閉式の日本の空母と違い、「オープン・ハンガー」形式であったことである。甲板の上に設けられた格納庫の側面には装甲が施されておらず、外に向けて開放式になっていたのである。オープン・ハンガーは格納庫内で爆発が起こっても爆風が艦外に逃げ、被害を最小限にとどめることができる。また、格納庫の容積を大きく取ることができるの

も長所で、「レキシントン」級を除くアメリカ軍空母に採用されることとなった。「ラングレー」は速度は遅く、空母としては不適切であったが、ゆえにアメリカは発着装置の開発に力を入れたともいわれる。

ワシントン海軍軍縮条約と大型空母の誕生

1920年代前半、空母に思わぬ追い風が吹いた。当時主力艦と考えられていた戦艦・巡洋戦艦の保有・建造に制限を加えるワシントン海軍軍縮条約が締結されたのである。条約の結果、海軍関係者の目は巡洋艦と空母に向けられ、日本とアメリカは条約で計画が中止された戦艦・巡洋戦艦を大型空母として完成させたのである。

日本では建造が中止された巡洋戦艦「赤城」と戦艦「加賀」が空母に改造された。日本は条約制限の残りで小型空母「龍驤」を、また「鳳翔」の代艦として「蒼龍」を建造した。

アメリカはやはり巡洋戦艦として建造中であった「レキシントン」「サラトガ」の二隻の巡洋戦艦の設計を変更して大型空母として完成させた。完成した「レキシントン」級は244 m×27 mという広大な飛行甲板を誇り、緊急時には90機以上の航空機を運用することもできるようになっていた。

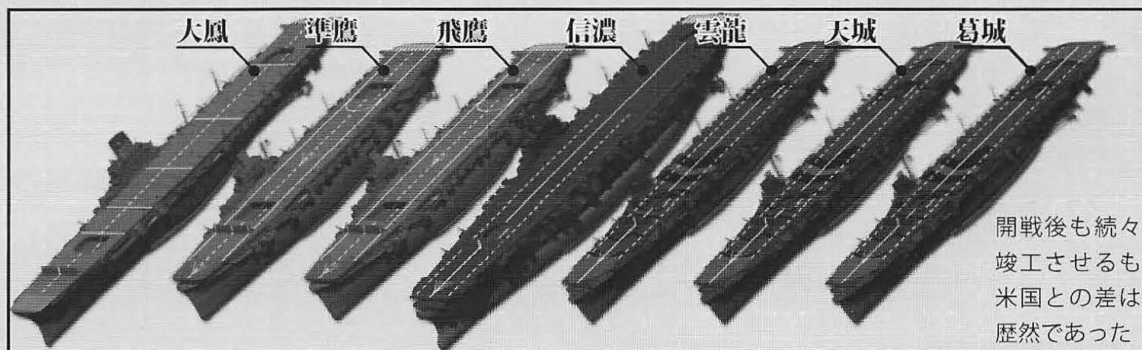
ワシントン条約で制限された総排水量に余裕のあったアメリカは、実験的に1万4500トンの「レンジャー」を建造するが、結局これは効率的な運用には小さすぎることがわかり、やがて2万トン規模の「ヨークタウン」「エンタープライズ」を建造し、これが戦争前半のアメリカ空母の主力となる。また「ラングレー」を飛行艇母艦に改装し、余った残りの排水量で「ワスプ」を建造した。

イギリスは大型艦ではなく、軽巡洋戦艦「カレジアス」と「グロリアス」の二艦を、先行した「フューリアス」同様の中型空母に改造することにした。イギリスは日米と異なり、小型・中型空母を数多く整備し、世界各地に配備することを考えたのである。

条約失効から開戦まで

日本はワシントン条約が失効してから太平洋戦争までの短い期間に「飛龍」「翔鶴」「瑞鶴」を完成させたほか、かねてから準備してあった商船や潜水母艦を改装して空母とし、開戦時には10隻の空母を保有していた。中でも「翔鶴」「瑞鶴」はすべてにおいてバランスのとれた空母として完成し、ミッドウェー海戦を除く主要な空母戦のほとんどすべてに参加した。

アメリカも「ホーネット」と護衛空母「ロング・アイランド」を建造して8隻の空母を保有していたほか、1940年には大型の「エセックス」級11隻を発注済みで、一部は開戦前から建造が始まっていた。これらが完成すれば、アメリカの空母部隊は日本がとうてい太刀打ちできない規模となることは明らかであり、日本は「エセックス」級の就役が予想される1943年までに戦争に決着をつけなければ、勝利は望めなかっただろう。



開戦後も続々竣工させるも米国との差は歴然であった

Si-phon

PCゲーム『空母決戦』とは

コンピュータの画面で体験する戦史の世界

■ 社会人でも遊べるゲームとして登場

『空母決戦』は2009年に最初のバージョンが発売された。その後改善やシナリオの追加が行われ、空母戦を扱ったPCゲームとして、現在まで熱い支持を頂戴しているシリーズである。

プレイヤーは司令官として艦隊を指揮し、索敵、攻撃隊の編成、そして攻撃の準備から出撃までといった、航空隊攻撃のローテーション管理を指示する。空母の戦いに興味を持つ方であれば、特に難しい知識を必要とせず、長いプレイ時間を強要することもない。安心して楽しむ事ができるだろう。その為、時間に忙しい「社会人でもプレイ可能」なのである。これはこのゲームを制作する時に、最重要視したコンセプトだった。

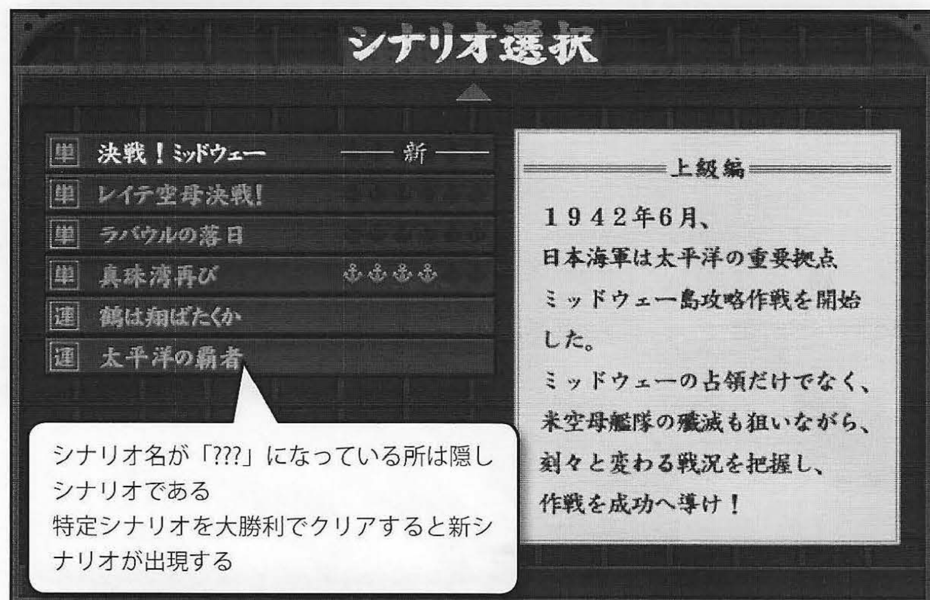
単にミッドウェーで南雲艦隊の代わりに戦いたい。レイテでの栗田艦隊の気持ちを体験したい。そうした戦史の空間を、パソコンのモニタの中で体験する事ができるだろう。また『空母決戦キャンペーンシナリオキット』を用いると、プレイ時間は長くなるが太平洋戦争を通した連続プレイも可能となる。

作戦を練り歴史のifへ挑戦する。この反復を楽しむ事によって趣味の世界も広がるだろう。

■ まずはシナリオの選択

ゲームを開始するとシナリオが選択できる。バージョン2.0以降のシナリオは、作戦毎に遊べる単独シナリオと、複数の作戦を転戦していくキャンペーンシナリオとに分けられる。

単独シナリオでは後先考える事なく、思い切った行動を展開できる。逆にキャンペーンシナリオでは、被害が大きいと次の作戦に影響が出てしまう。時に慎重な判断も必要だろう。



シナリオ名が「???」になっている所は隠しシナリオである
特定シナリオを大勝利でクリアすると新シナリオが出現する

シナリオの中には、大勝利を収めると新たなシナリオが出現したり、また敵の戦力がランダムに変化するものも存在する。そしてキャンペーンシナリオでは、作戦の連続性が発生するので「珊瑚海で完全勝利したミッドウェー」という展開を楽しむ事もできるだろう。

各シナリオのデータは、史実に対してある程度のif性を持ち合わせている。史実と全く同じデータで、同じようにしか動かないのであれば、それはゲームである必要はない。シミュレーターではなくストラテジーゲームとして、歴史へ挑戦できる素材として設計された。

■ 作戦を練ってから時計の針を進めよう

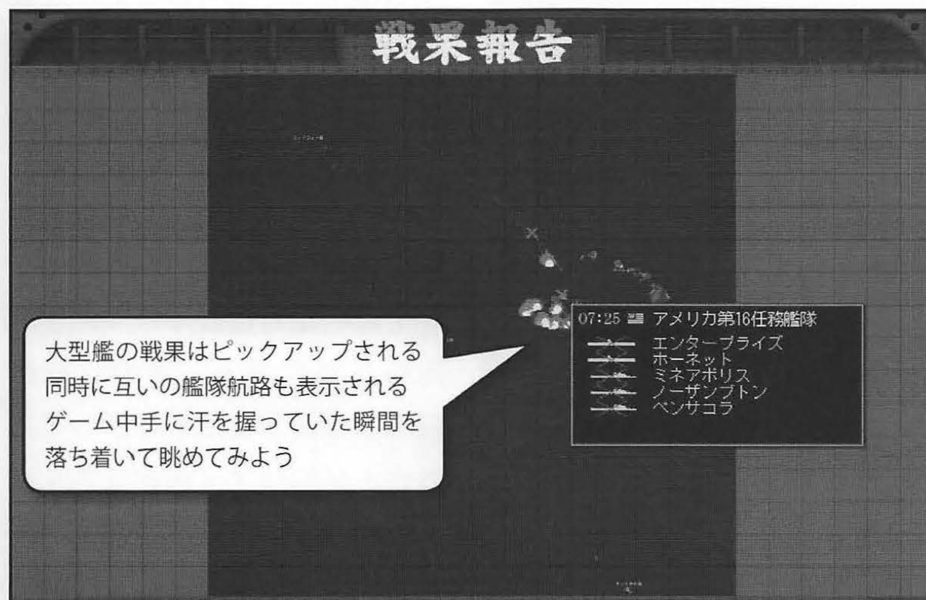
戦況の説明が終わるとゲームが始まる。開始した時点では、ゲーム内の時間は止まっている。マップをよくみて、艦隊の航路設定、索敵の指示、攻撃隊の編成を確認し、時計の針(時間)を進めよう。

ゲームそのものは30分もあれば楽しめる。索敵隊で敵を見つけ攻撃隊で叩く。敵が残った場合は、再度、攻撃隊を出すか、艦隊を突撃させるか。但し夜間は、航空機の発艦は不能。(着艦時に被害が出る事もある)



■ 敵の動きが確認できる

空母決戦では、終了時間になると戦果報告画面へ移る。ここではプレイ中見えなかった敵の動きも表示(キャンペーンシナリオでは次ステージの航空隊錬度も表示)されるので、次プレイ時の参考となる。このデータは保存も可能だが、途中でマウスクリックするとスキップされてしまうので注意しよう。



■ 俺が南雲なら

「俺が南雲なら」この思いを持つならば、空母決戦の世界へ入っていく敷居は低いだろう。ゲームの世界へ入る事で、歴史のifや可能性を感じ、更なる知識の習得や別のジャンルの趣味へ広げる事も可能である。

そうした趣味の間口でもあり、中継地点でもあり得るゲームとして、また気楽にこの趣味へ復帰できる素材の提供として、『空母決戦』はルールも削るのではなく、絞り込んでゲーム化された。残念ながら、米大陸の蹂躙劇などは再現されていないが、ぜひこの世界を体験していただきたい。

Japan Wargame Classics

ボードゲーム『日本機動部隊』とは

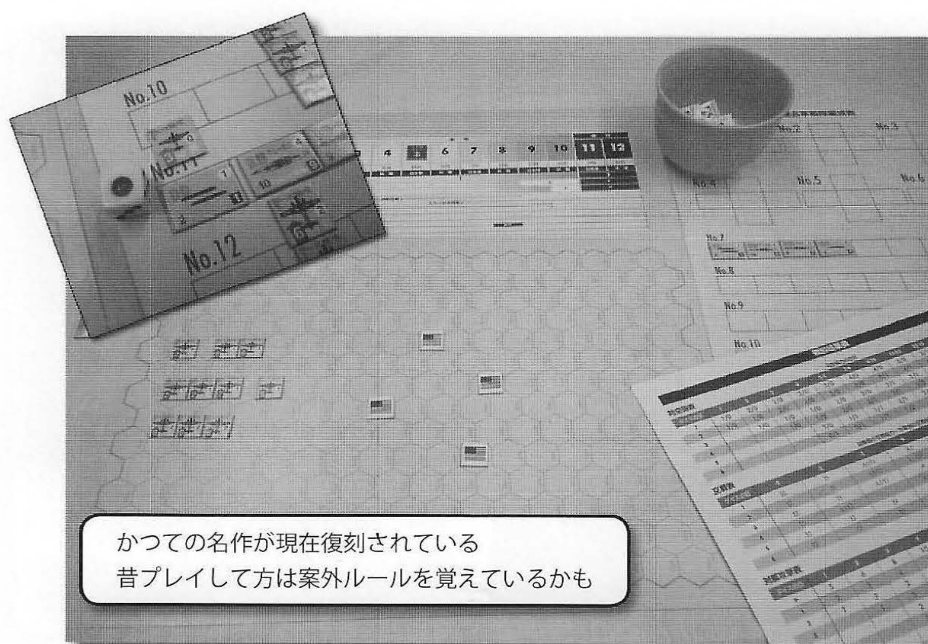
歴史から切り取られたゲームの世界を友人と演じる空間



■ 空母戦ゲームの金字塔

『日本機動部隊』は1982年にエポック社から発売された。当時の空母戦シミュレーションゲームの中で、再現性やプレイアビリティに優れ、ゲームが包含する戦場のバリエーションが豊富なこと、入門用にも向いていたことなどから多くのファンを獲得し魅了した。そうした意味で本書のテーマ──「空母の戦い」に興味のある人にはお薦めなのである。また都合よく2009年に再販がなされ、通販など使えば容易に入手できるようになった。懐かしい方、興味が湧いた方には、是非、このタイミングで触っていただきたい一品である。

■ ボード・シミュレーションゲームとは



かつての名作が現在復刻されている
昔プレイして方は案外ルールを覚えているかも

コンピュータを使うことなく、綺麗に印刷されたマップの上に、これまた綺麗に印刷されたコマ＝ユニットを載せ、決められたルールの下、サイコロを振りつつプレイする。勝利条件やその判定方法はルールの中で定められており、その目標や目的を達成するためにプレイする。一般的なイメージはこんな所であろうか。

ルールや数値＝レートは、モ

チーフとしている世界観や個々の素材を表現している。それらは人の手でプレイしても無理がないよう、またモチーフの再現性がチープに映らないように、デザイナーが考えて設定している。ユーザーはその中でプレイし、戦史の世界を体験する事となる。「歴史から切り取られたゲームとそれが語りかける戦史」と、本書で表現している所以である。

■『日本機動部隊』の特長

このゲームは1人でも遊べるシナリオがあり、その中でルールを覚えていく事となる。そうして仮免許を取ったなら、2人で本格的な空母戦を味わえるシナリオへ進める。ここでのプレイヤーの立場は、日本軍側と連合軍側との司令官である。選択したシナリオの戦力をマップへ配置し、お互いルールを確認しあってゲームを進める。このゲームの素晴らしいところは、シナリオの順番が戦史の順番に並んでいるのであるが、最初から全てのルールを把握することなく追ってプレイしていくと、自然と全てのルールが身に付くシステムになっている箇所である。因みにシナリオと戦史の順序により、ミッドウェー海戦が一番難しいルールではないので、ご安心を。


索敵ではルール通りに発せられる言葉だけでなく表情や口調などから相手の心情を読み取ろう

このゲームの索敵では、ダミーマーカーという偽のコマを使うことで、「だいたいこの辺りにいるが確かではない」という状況を再現している。本物かダミーかを見分けるためには、索敵を行わないといけないのだが、索敵は常に成功するとは限らない。史実でも索敵機がすぐ近くを飛びながらも見落としたり、艦種を誤認したという例があった事を再現しているのだ。不確実な情報から判断せねばならない事で、当時の司令官の立場を再現している。

次に作戦立案だが、このゲームでは機種ごとに、航空機9機を1コマ＝ユニットとしてまとめられている。コマごとに役割が違うので、視覚的にもわかり易い。それらのコマを、攻撃や援護といった役割に、どれをどれだけ振り分けるかが空母戦の醍醐味である。また艦船は、大型船は1隻、駆逐艦は2隻で1コマ＝ユニットである。これらで空母を守る、敵の艦隊へ突撃するなどと、役割を考え艦隊を編成する。

■ プレイヤーの視点

このように『日本機動部隊』は司令官の視点にたって、空母戦の様相を炙り出してくれるゲームである。当時の司令官の感じた焦燥やジレンマを、知識の上だけでなく、自らの体験として感じ取ることができるだろう。また日米両軍の視点で戦場を眺めることができるのも魅力だ。立場を変えることでまた違うものがみえてくるかもしれない。また決着が着いたあとの、対戦相手との感想戦も貴重な時間となるだろう。

1941年12月10日

世界が震撼！日本の航空機が英国東洋艦隊を撃破

マレー沖海戦 Prince of Wales Sunk

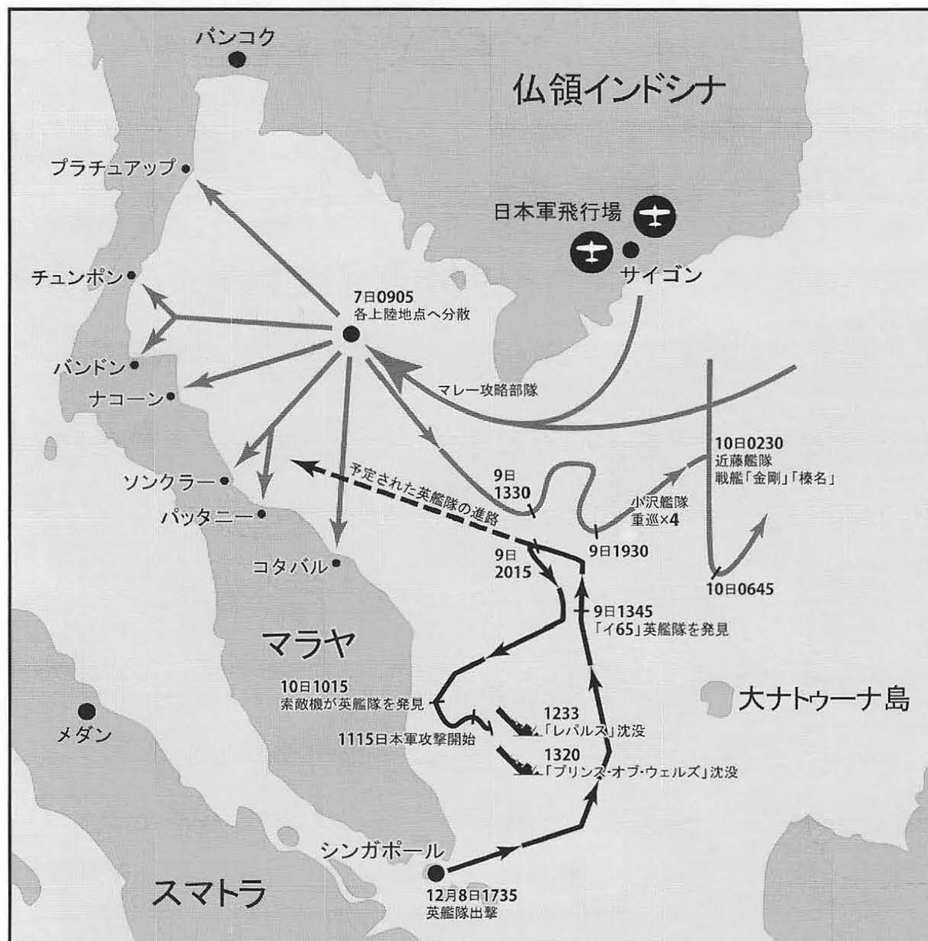
マレー半島に上陸した日本軍を攻撃するためにイギリス東洋艦隊が出撃した。水上艦艇において劣勢な日本軍は航空部隊に期待した。

日本軍マレー半島に上陸

1941年（昭和16年）12月8日、日本軍は開戦と同時に香港、フィリピン、マレー半島などに侵攻を開始した。南方の資源地帯を目指す第一段階作戦が始まったのである。特にマレー半島は日本軍がこれから確保すべき領域の西側面を固めるうえで欠かせない半島であり、その先端に浮かぶシンガポールはイギリス軍の東洋における一大拠点で、そこを落とせばイギリス軍はインドにまで後退せざるをえない。日本軍は開戦と同時にマレー半島北部に上陸、シンガポール目指して南下を開始した。

同日午後5時35分、イギリス東洋艦隊司令長官フィリップス中将は、日本軍を撃退するため、自ら艦隊を率いてシンガポールを出港した。イギリス艦隊の出撃はただちに日本軍の知るところとなり、上陸部隊の護衛にあたっていた南遣艦隊司令長官・小沢治三郎中将は、サイゴン周辺の飛行場に進出していた第22航空戦隊に対し、イギリス艦隊を発見し、それを攻撃するよう命じた。

翌9日午後1時45分、マレー半島沖で哨戒にあたっていた潜水艦「イ65」が、北上するイギリス艦隊を発見した。すでに日本軍は上陸を終えたところで、輸送船団はただちに北のタイ湾へと退避した。小沢中将は重巡5隻、軽巡2隻、駆逐艦4隻からなる艦隊を率いて南下したが、悪天候と日没のために両艦隊が遭遇することはなかった。一方、イギリス艦隊は、日本軍上陸部隊への奇襲は不可能であると判断し、9日夜に撤退を決断、シンガポールへ引き返すことにした。



イギリス艦隊に襲い掛かる陸攻隊

翌10日、日本軍は早朝より索敵機を発進させ、さらに攻撃機をも発進させて、索敵兼攻撃任務にあたらせた。攻撃機は自ら索敵にあたるとともに、イギリス艦隊を発見次第攻撃に向かうという意図である。万が一敵を発見する前に燃料が足りなくなれば基地に引き返さなければならなくなるが、あえてこの作戦を選んだのだ。

午前10時15分、索敵機がクワンタン沖を航行するイギリス艦隊を発見し、その報を聞いた各航空隊はただちにイギリス艦隊攻撃に向かう。イギリス艦隊はシンガポールへ撤退する途上にあり、早めに攻撃隊を発進させた日本軍の策が的中したのである。

各攻撃隊はイギリス艦隊に猛攻を浴びせた。午前11時15分に、九六式陸攻8機（爆装）が水平爆撃を浴びせ、「レパルス」に250kg爆弾1発を命中させたのを皮切りに、続いて九六式陸攻17機（雷装）が「プリンス・オブ・ウェルズ」に2本の魚雷を命中させた。この攻撃により同艦の左舷側の推進軸2本が停止し、操艦の自由を奪った。「プリンス・オブ・ウェルズ」は浸水により左舷に13度傾斜し、速度は15ノットに低下した。さらに、傾斜のために対艦／対空両用砲が射撃不能になり、以後有効な対空射撃が行なえなくなってしまった。この段階で「プリンス・オブ・ウェルズ」の運命は決したといっても過言ではない。



プリンス・オブ・ウェルズ
四連装の主砲が特徴である

午後12時20分に攻撃を開始した一式陸攻26機は、対空砲火の衰えた「プリンス・オブ・ウェルズ」に4本、「レパルス」に5本の魚雷を命中させた。「レパルス」は行動不能に陥り、急速に横転して午後12時33分に沈没する。

午後12時41分、最後に到着した九六式陸攻8機が、8ノットでのろのろと進む「プリンス・オブ・ウェルズ」に500kg爆弾1発を命中させる。満身創痍の「プリンス・オブ・ウェルズ」は午後1時10分、左舷への傾斜が激しくなったため、総員退去が命じられた。わずか10分後の午後1時20分、「プリンス・オブ・ウェルズ」は沈没した。艦隊司令官フィリップス大将とリーチ艦長も艦と運命を共にした。

日本軍はわずか3機の攻撃機を失っただけで完全な勝利を収めた。初めて戦艦が洋上で航空機のみによって撃沈されるというこの海戦の結果は、全世界の海軍関係者に大きな衝撃を与える事となる。

［日付は日本を基準に、時刻はUTC＋7.5（当時のマレー半島、シンガポールの標準時、日本時間－1.5時間）を基準にした］

参加兵力

日本軍

マレー部隊（小沢治三郎中将）

マレー部隊南遣艦隊（小沢治三郎中将直率）

重巡×5　軽巡×3　駆逐艦×15　潜水艦×14
特設水上機母艦×2

マレー部隊第1航空部隊（松永貞市少将）

零式艦上戦闘機×27、九六式艦上戦闘機×12、
九六式陸上攻撃機×72、一式陸上攻撃機×27

航空機計

艦上戦闘機×39　陸上攻撃機×99　合計138機

イギリス軍

イギリス東洋艦隊（トーマス・フィリップス中将）

戦艦「プリンス・オブ・ウェルズ」
巡洋戦艦「レパルス」駆逐艦×4

両軍の損害

日本軍

航空機　3機［九六式陸攻×1、一式陸攻×2］

イギリス軍

戦艦「プリンス・オブ・ウェルズ」
巡洋戦艦「レパルス」

空母決戦シナリオ マレー沖海戦

チャーチルが派遣した英国東洋艦隊を撃破セヨ!!

日本軍戦力

ツダウム基地
大型爆撃機 59

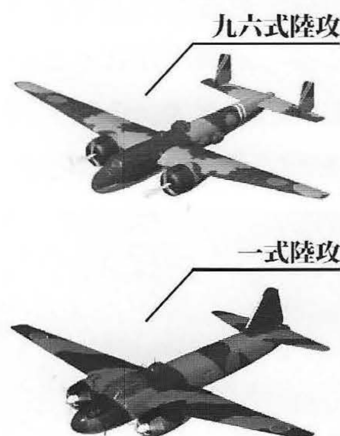
サイゴン基地
大型爆撃機 26　索敵機 5

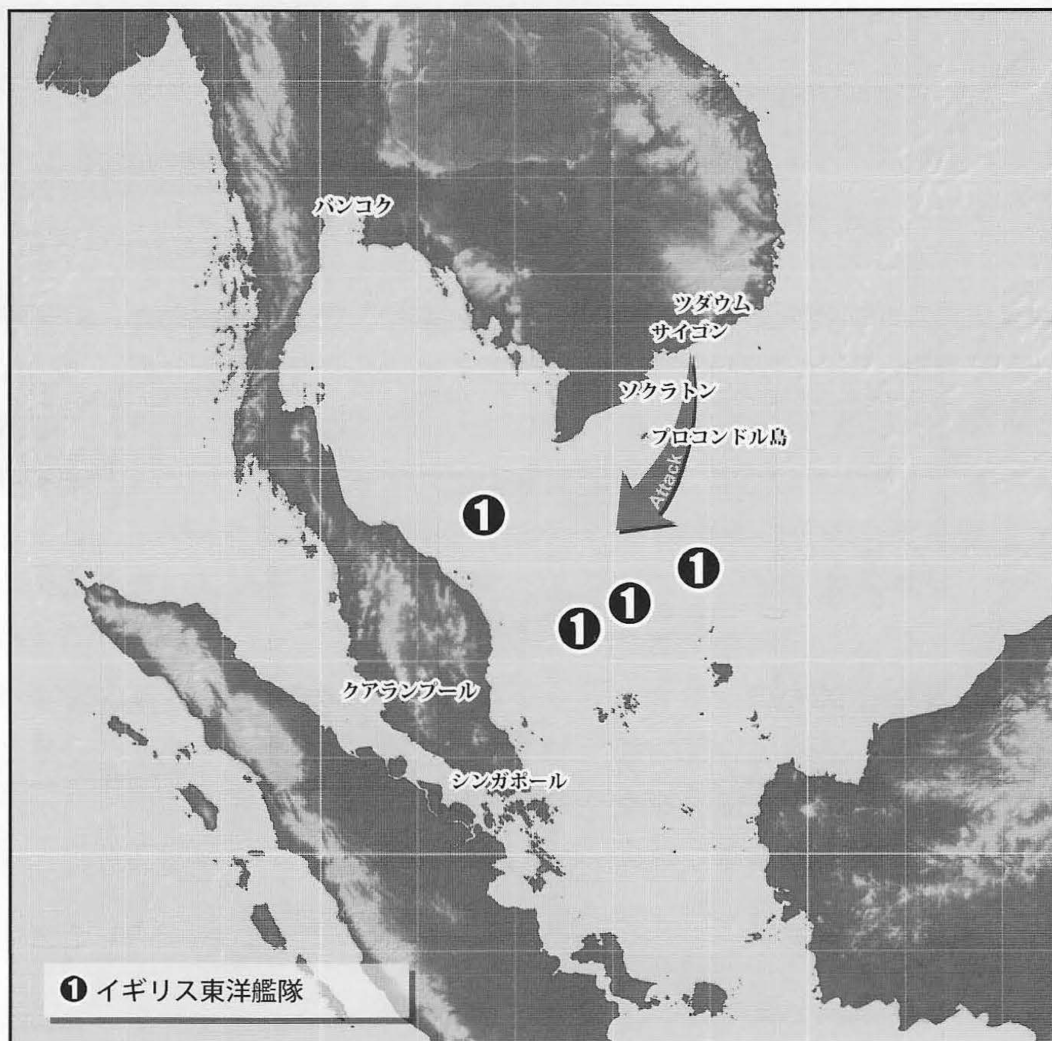
ソクトラン基地
索敵機 2

プロコンドル島基地
索敵機 3

英軍戦力

イギリス東洋艦隊
戦艦 1「プリンス・オブ・ウェルズ」
重巡 1「レパルス」
駆逐艦 4「エレクトラ」「エクスプレス」「ヴァンパイア」「テネドス」





■ シナリオ概略

英国東洋艦隊の撃破が目標。なかでもプリンス・オブ・ウェルズが最大の攻撃目標となる。敵味方とも空母は出現せず、索敵と攻撃隊への指令方法を学ぶチュートリアル的なシナリオと言える。再編成、攻撃準備、出撃、といった一連の航空隊の行動が操作可能。ここでは意味が無いが兵装の換装も可能。

■ 時計を進める前に

1）上の地図を参考にして、すべての出現地域をカバーできるようにサイゴン・ソクラトン・プロコンドル島から索敵機を発進させる。

なお、ツダウムには索敵機がいない。索敵網を作るときには注意が必要。　索敵隊の再出撃は、戻ってからしばらく時間が必要である。

■ 作戦開始

英国東洋艦隊が発見でき次第、サイゴンとツダウムから攻撃隊を発進させること。敵艦隊には空母は存在せず、当然ながら防空隊もいないので、攻撃隊は最大の火力を発揮できる。あとはビール１ケースを賭けながら、プリンス・オブ・ウェルズ撃沈の報告が無事に入ることを祈るのみ。

索敵しても敵艦隊が見つからない場合、タイ湾深めのところか、さもなくばブルネイ方面に艦隊が移動している可能性がある。若干、左右に捜索の範囲を広げること。もっとも、「不幸にして発見できていなかっただけ」のこともあり得るので、あまり索敵の手を広げすぎないほうが無難だ。

■ 勝率

ある程度の時間的余裕を持って索敵に成功しさえすれば、攻撃隊は高確率でプリンス・オブ・ウェルズを撃沈してくれるだろう。もし討ち漏らした場合、不幸だったと思ってシナリオをやり直すほうが無難だ。

あくまでチュートリアルなので、突拍子もない方向に索敵機を出したり、攻撃隊への指令を間違えたりしない限り、敗北はないと思ってよい。いまひとつ操作に自信が持てない場合、まずはこのシナリオをプレイしながらマニュアルを確認し、操作の基礎を習得したい。

■ 天候が作戦に与える影響

このシナリオに限らず、天候は作戦の遂行に大きな影響を与える。索敵の成功率が変わるだけでなく、攻撃隊や防空隊の効率にも天候は影響するのだ。以下、簡単にまとめてみよう。

すべて晴天時の効率を1とした場合の値

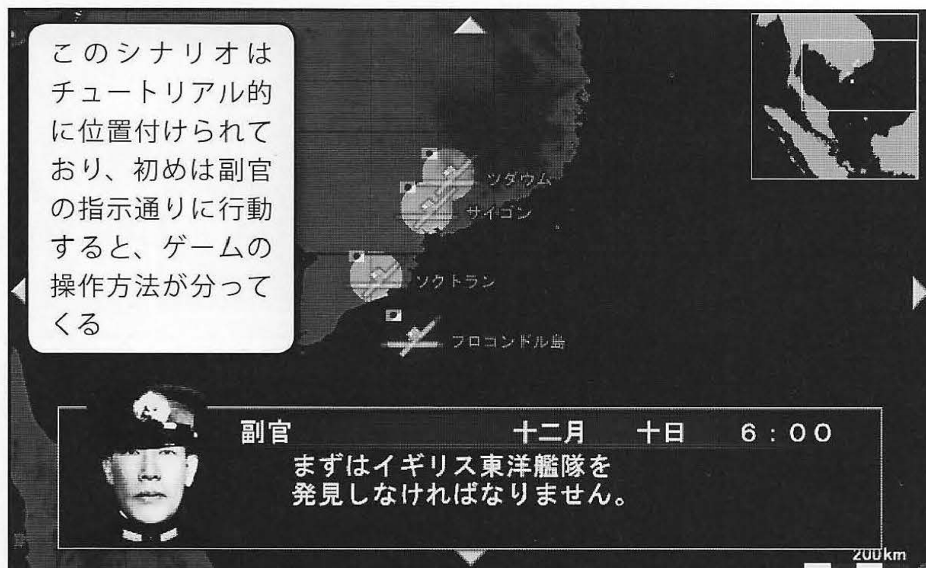
索敵成功率	
曇	0.8
雨	0.6
嵐	0.3

空中戦の攻撃力	
雨	0.9
嵐	0.8
夜	0.8

爆撃と砲撃の攻撃力	
雨	0.8
嵐	0.6
夜	0.6

マレー沖海戦の場合、索敵までに時間がかかってしまって攻撃隊の到着が夜になったうえ、天候が崩れるというケースが考えられる。この場合、プリンス・オブ・ウェルズを撃沈できる可能性は非常に低い。

もちろん翌日まで、計二日あると英国東洋艦隊を撃滅できる確率は上がるのだが、ここでは半日の時間設定である。難易度の調整というだけでなく、この設定時間はちゃんと意図がある。敵の撃破だけでなく、このシナリオから時間が持つ重要性も感じて欲しい。



このシナリオはチュートリアル的に位置付けられており、初めは副官の指示通りに行動すると、ゲームの操作方法が分ってくる

勝利条件

表示条件	12月10日20:00までに英戦艦「プリンス・オブ・ウェルズ」を撃沈する。
判定基準	プリンス・オブ・ウェルズを撃沈する
プラスポイント	プリンスオブウェルスの大破2, 撃沈3 レパルスの大破1, 撃沈2
マイナスポイント	なし

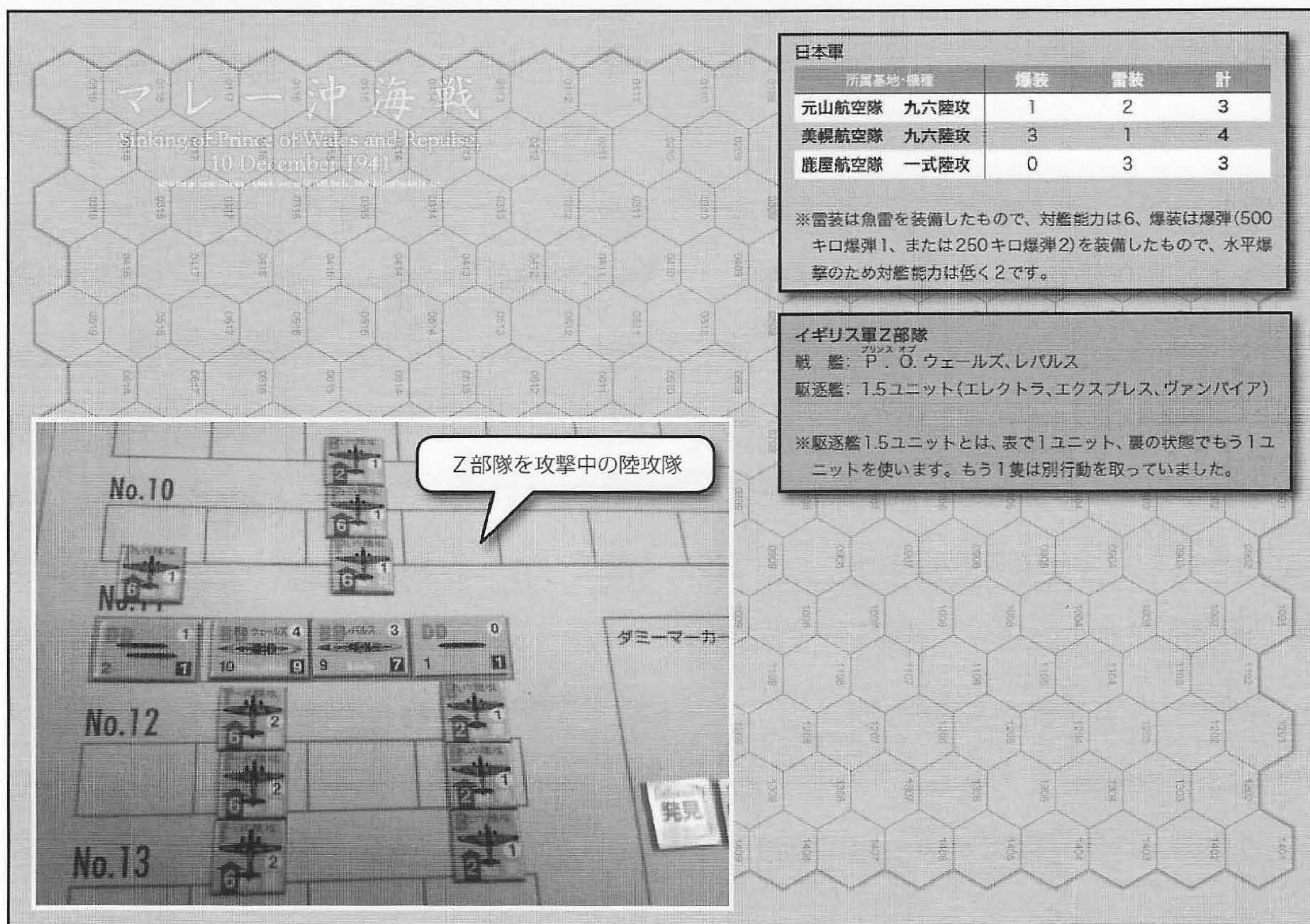
判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
4P以上	3P以上	3P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
4P以上	3P以上	3P未満

システム紹介

日本機動部隊シナリオ マレー沖航空戦

海原を駆るZ部隊を索敵し航空兵力で攻撃セヨ!!



所属基地・機種	爆装	雷装	計
元山航空隊　九六陸攻	1	2	3
美幌航空隊　九六陸攻	3	1	4
鹿屋航空隊　一式陸攻	0	3	3

※雷装は魚雷を装備したもので、対艦能力は6、爆装は爆弾(500キロ爆弾1、または250キロ爆弾2)を装備したもので、水平爆撃のため対艦能力は低く2です。

■ このシナリオについて

このシナリオは対戦用のシナリオではなく、一人でプレイできる入門用のシナリオとして用意されている。このゲームにはそういった入門用のシナリオが4本用意されていて（うち1本は対戦用）、このマレー沖航空戦はその2本目。『日本機動部隊』では先に「真珠湾攻撃」のシナリオをプレイして攻撃の方法とその損害の求め方を学ぶのだが、本書は解説のためその仕組みについては次の真珠湾攻撃の章で説明することとし、ここでは「艦隊移動」と「索敵」の仕組みについて説明したい。

■ セットアップの前に

このシナリオでは、プレイヤーは日本軍を担当する。勝利条件は史実と同じく、2隻の戦艦の撃沈。そのために、九六陸攻と一式陸攻からなる航空部隊が与えられる。目標のZ部隊は、プリンス・オブ・ウェルズとレパルスを示すコマ＝ユニット、そして史実通り駆逐艦3隻分のユニット(1.5個)を用いる。艦船ユニットは、艦隊編成表の上に並べられる。これは陣形を表現していて、防空戦闘で意味を持つ。

歴史的背景にあるように、イギリスのZ部隊の動きは早くに日本軍に分かっていた。しかし

その現在位置を確実には掴んでいなかった。

そのことを表すために、このシナリオでは盤上にZ艦隊の位置を示す艦隊マーカー1個と共にダミーマーカー3個が置かれる。艦隊マーカーとダミーマーカーの表面は同じデザインとなっており、表を向けて配置すると一見どれがどれかは分からない。しかしダミーでない本物のマーカーの裏面には艦隊番号が記載されていて、艦隊編成表と紐づけられている。このシナリオでは、これらを自分で混ぜて分からなくした上で配置し、ゲームを開始する。

■ 艦隊の移動

ゲームはターンという一連の手順で進行する。ターンの中に、艦隊を移動させる手順があり、その時にマップ上のマーカーを動かす。本来は各自の艦隊を動かすのだが、このシナリオでは日本軍に艦隊はない。プレイヤーが艦隊を動かせるようになるのは、三つ目のシナリオからである。

Z艦隊の動きはルールで定められている。艦隊マーカーを動かす時には、ダミーのマーカーも同時に動かす。そうでなければ、動かないマーカーはダミーだと分かってしまうからだ。

■ 索敵

プレイヤーの持つ航空部隊はいつでも攻撃出来る状態にある。しかし正体不明のマーカーに対して、いきなり攻撃することは出来ない。索敵を行い、そこに艦隊がいるということが分かって初めて攻撃が可能になるのである。

このシナリオでは日本軍は3回の索敵のチャンスが与えられる。その中で、Z部隊を発見できなければ敵部隊を取り逃がしたことになる。

索敵するマーカーを決めると「索敵チット」を引く。1回で二つのマーカーを索敵できるので、引けるのはのべ6個である。

索敵チットの内容には、「発見」「艦種誤認」「?」の3通りがある。「発見」は索敵成功を示しているので、マーカーを一つ裏返すことが出来る。艦隊マーカーであればそのままにする。ダミーマーカーであればマップ上から取り除く。「?」は索敵の報告がないことを表していて、この場合、マーカーの裏を見ることは出来ない。「艦種誤認」の場合は、そこに艦隊がいるかいないかは分かるが艦隊の内容(機動部隊なのかどうか)については誤った情報を得る、というものである。このシナリオでは、目標となる敵艦隊が一つであることははっきりしているため、「発見」と同様に扱うのだが、これは今後のシナリオで重要な意味を持つ。それはその時あらためて説明することにしよう。



■ ワンポイント

このシナリオでは、艦隊の移動と索敵のシステムを習得できると共に、航空機を集中運用する効果が、どれほど強力であったかも教えて貰える。この海戦が発生するまで、自由に海原を駆けまわる戦艦を航空機のみで攻撃し、撃沈することは不可能と思われてきたが、結果は戦史の通りである。

だが必ず、史実同様の大戦果が生じるとは限らない。索敵がうまく行かなかったり、戦力を集中できなかった場合など、その時は戦果が上がらないことも教えられる。こうしたマイナス面の教訓こそが重要であり、これから先、空母同士の戦いを演じる上で重要な経験則としていきたい。

1941年12月8日

われ奇襲に成功せり
真珠湾攻撃 The Attack on Pearl Harbor

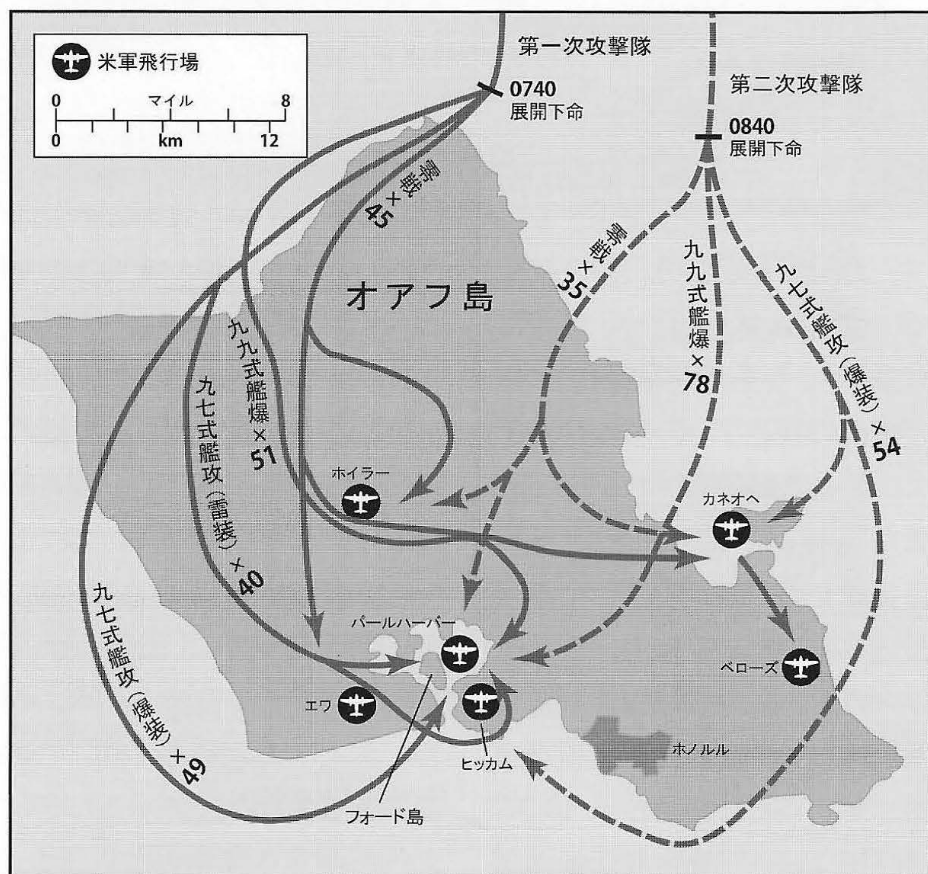
日本機動部隊か行った空母の集中運用は、戦史に例を見ない見事な成功を収めた。これ以後、海戦の主役は戦艦から空母へ移っていく事となる。

山本司令長官の決断

1941年（昭和16年）秋、米英との開戦は回避し難いと見て、海軍全体の作戦指揮を執る軍令部（海軍全体の作戦・指揮を統括する組織）は、陸軍参謀本部と協力して東南アジアの資源地帯の占領を最優先とする作戦計画を考えていた。

一方、連合艦隊司令長官・山本五十六大将はアメリカ太平洋艦隊の根拠地である真珠湾（パールハーバー）に空母による先制攻撃を加えることを構想した。長期の戦争となれば日本の不利は否めない。であれば、開戦と同時にまだ機動部隊によって奇襲し、戦争のイニシアティブを握るしかないと考えたのである。

航路の検討、洋上での給油、攻撃隊の編成、浅い湾内で使用できる魚雷の改良、真珠湾内の目標の選定など、多くの事項が検討され、南雲忠一中将率いる機動部隊は、まだ開戦が決定されていない11月23日に択捉(えとろふ)島の単冠(ひとかっぷ)湾に集結、26日にはハワイ諸島へ向けて出撃した。艦隊は民間船舶の航行もまばらでアメリカ軍の哨戒も手薄なアリューシャン列島沖を進んだのち、ハワイへはその北方から接近することになった。冬季の悪天候によって洋上給油の困難も予想されたが、穏やかな天候が続き航海は順調であった。



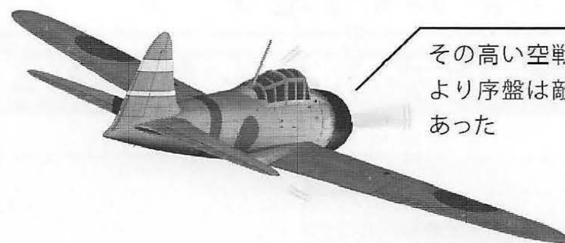
ハワイまで半分ほど進んだ12月2日、機動部隊は「ニイタカヤマノボレ一二〇八」の電文を受信した。これは12月8日に作戦を実施せよという命令であった。ついに日本海軍が保有する大型空母すべてを投入した、戦史に例のない、敵本拠地への攻撃が開始されることとなったのである。

真珠湾に襲い掛かる日本軍機

12月8日午前6時、機動部隊はオアフ島の北方230カイリの地点から第一次攻撃隊183機を発進させた。出撃に際して南雲中将は、旗艦「赤城」のマストに「皇国の興廃コノ一戦ニアリ。各員イッソウ奮励努力セヨ」を意味する「D・G」旗を掲げさせた。第一次攻撃隊が発進してほぼ1時間後の午前7時5分、第二次攻撃隊167機が発進した。第一次・第二次合わせて350機が真珠湾に時間差で殺到する。オアフ島のレーダー基地は接近する多数の機影をとらえていたが、当直士官はこれを飛来する予定のB-17の編隊と誤認してしまい、機影発見の事実を司令部に報告することはなかった。

午前7時30分、オアフ島に到達した第一次攻撃隊は、悠々島の西部上空を飛行し、真珠湾を目指した。午前7時49分、真珠湾を確認した淵田中佐は「ト」信号を発し、全軍突撃を命じた。アメリカ軍の反撃はまったくなく、奇襲の成功を確信した淵田中佐は午前7時52分に「トラ・トラ・トラ（われ奇襲に成功せり）」と機動部隊に打電した。第一次攻撃隊は完全な奇襲に成功したのである。

燃える真珠湾



零戦
その高い空戦能力により序盤は敵なしであった

午前7時55分、急降下爆撃隊が飛行場に対し攻撃を開始、アメリカ軍機に爆撃を浴びせた。午前7時57分、雷撃隊が戦艦群の停泊するフォード島を東西から攻撃した。水深の浅い湾内で使用するために特別に改良された魚雷を、各機は10～20mという超低空から投下した。魚雷は次々と命中し、戦艦「ウェストバージニア」「カリフォルニア」は着底し「オクラホマ」は転覆沈没した。旧式戦艦を改造した標的艦「ユタ」も戦艦と誤認されて雷撃を受け、横転・沈没した。

次に水平爆撃隊が襲い掛かった。戦艦の主砲用の40cm砲弾を改造した800kg徹甲爆弾などを搭載した50機の九七式艦攻がアメリカ戦艦群に爆弾を降らせる。戦艦「アリゾナ」は弾薬庫の誘爆によって完全に破壊された。まだ被害を免れていた艦船は艦爆隊の攻撃を受け、パールハーバーは炎に包まれた。

午前8時50分ごろ、第一次攻撃隊が攻撃を終えて帰途につくのと入れ替わるように第二次攻撃隊がオアフ島に到達し、戦艦「ネバダ」を座礁させ、「ペンシルベニア」を中破させた。

攻撃は午前10時ごろまで続き、午後1時50分、すべての攻撃隊を収容した機動部隊は反転、帰途についた。

［日付は日本を基準に、時刻はUTC－10.5（当時のハワイ諸島の標準時、日本時間＋4.5時間）を基準にした］

参加兵力

日本軍

機動部隊（南雲忠一中将）
空母×6：「赤城」「加賀」「飛龍」「蒼龍」「瑞鶴」「翔鶴」
戦艦×2：「比叡」「霧島」
重巡×2　軽巡×1　駆逐艦×9　潜水艦×3
給油船×8

航空機（第一次、第二次攻撃隊計）
艦上戦闘機×78　艦上爆撃機×129
艦上攻撃機×143　合計350機

アメリカ軍

太平洋艦隊（ハズバンド・E・キンメル大将）
戦艦×8：「テネシー」「オクラホマ」「カリフォルニア」「ウェストバージニア」「メリーランド」「ペンシルベニア」「アリゾナ」「ネバダ」
重巡×2　軽巡×6　駆逐艦×30　その他48

航空機
陸海軍および海兵隊機　およそ400機

両軍の損害

日本軍
航空機：29機［零戦×9　九九式艦爆×15　九七式艦攻×5］
戦死：60名

アメリカ軍
沈没：戦艦×2「アリゾナ」「オクラホマ」
着底：戦艦×3「ウェストバージニア」「カリフォルニア」「ネバダ」
大破：軽巡「ローリー」、駆逐艦×3
中破：戦艦「テネシー」
小破：戦艦×2「メリーランド」「ペンシルベニア」
航空機：200機以上
戦死・行方不明：2,403名
負傷：1,178名

作戦攻略

空母決戦シナリオ 真珠湾攻撃

トラトラトラの後、第三次攻撃隊の世界とは？

日本軍戦力

日本機動艦隊

戦艦 2「比叡」「霧島」
重巡 2「利根」「筑摩」
軽巡 1「阿武隈」
駆逐艦 9「陽炎」「不知火」「磯風」「浦風」「浜風」「谷風」「秋雲」「霞」「霰」
空母 6「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」「翔鶴」「瑞鶴」
戦闘機 98　攻撃機 144 爆撃機 131
索敵機 6

米軍戦力

オアフ島基地

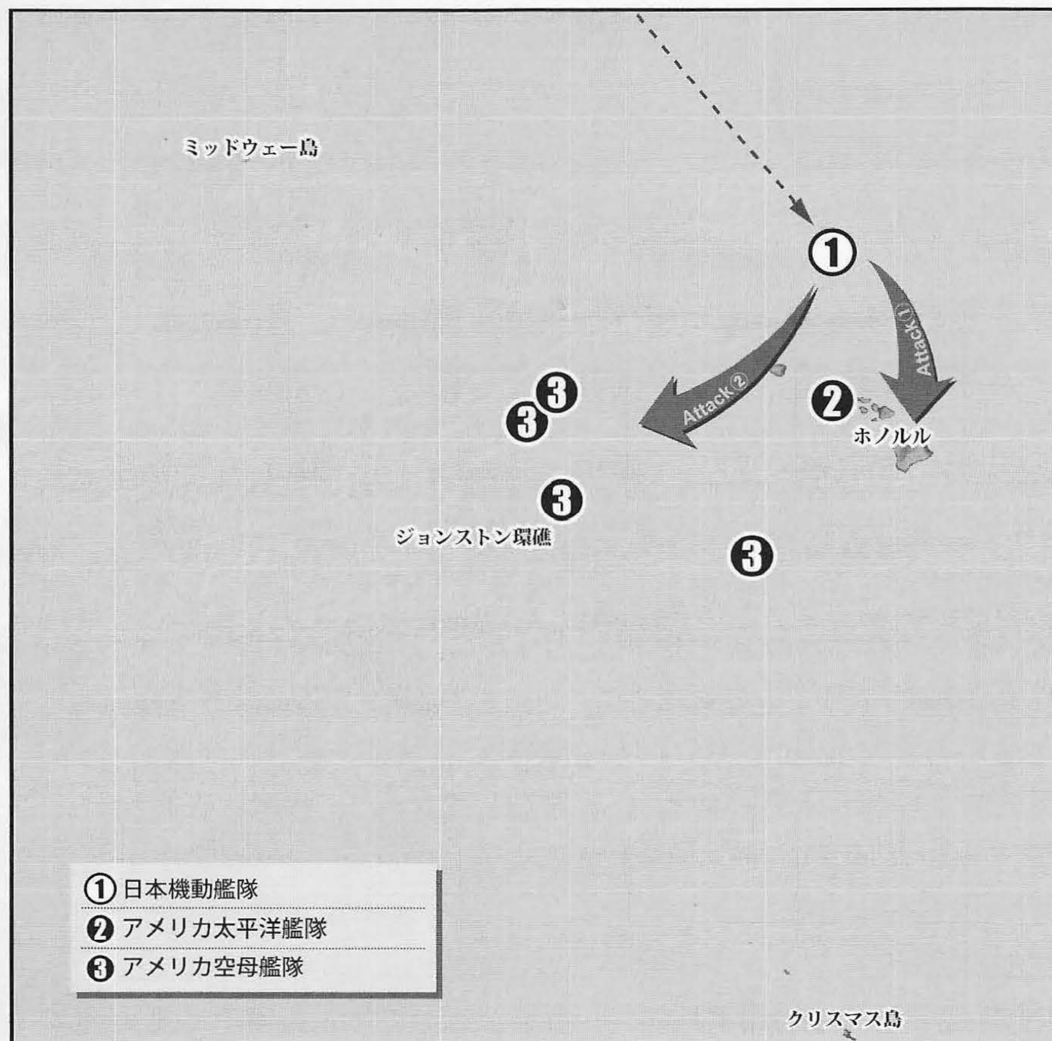
戦闘機 76　爆撃機 32
大型爆撃機 12　索敵機 8

アメリカ太平洋艦隊

戦艦 8「テネシー」「カリフォルニア」「オクラホマ」「ウエスト・ヴァージニア」「ペンシルベニア」「アリゾナ」「ネバタ」「メリーランド」
重巡 2「サンフランシスコ」「ニュー・オリンズ」
軽巡 6「ラーレイ」「ヘレナ」「ホノルル」「デトロイト」「セントルイス」「フェニックス」
駆逐艦 27「ファラガット」「シュレイ」「チュー」「アレン」「デイル」「リード」「ハル」「ブルー」「タッカー」「セルフリッジ」「カッシン」「ウォーデン」「ラルフ・タルボット」「カミングス」「パターソン」「モナガン」「ケイス」「デューイ」「ダウンズ」「ショウ」「エールウィン」「ジャーヴィス」「カニンガム」「マクドノー」「ヘルム」「フェルプス」「ヘンリー」

アメリカ空母艦隊

重巡 3「チェスター」「ノーザンプトン」「ソルトレイクシティ」
駆逐艦 7「ベンハム」「バルチ」「マウリー」「ダンラップ」「ファーニング」「エレット」「クラーヴェン」
空母 1「エンタープライズ」
戦闘機 9　攻撃機 14　爆撃機 27
索敵機 5



■ シナリオ概略

真珠湾の航空基地を破壊し、湾に存在する米艦隊を撃滅するのが目標。また沖合いのどこかに空母艦隊（エンタープライズ×１）が存在するので、これを撃沈することは大勝利にとって欠かせない要件となる。

■ 時計を進める前に

１）艦隊は移動させない。少なくとも、ハワイに近づけてはならない。

２）対地攻撃隊はオワフ島基地を、対艦攻撃隊は基地の艦隊を攻撃するように指定する。

３）第二攻撃隊乙を対艦攻撃装備で発進準備。

４）索敵機は出さない。初期配置の段階で索敵可能な範囲に、敵空母艦隊は存在しない。

■ 作戦開始

大勝利を狙うかどうかで作戦が大

きく変わるシナリオである。

勝利で構わないなら、艦隊は初期位置で固定、あとはひたすら攻撃隊の発艦準備→敵艦隊を攻撃（オワフ島基地が破壊できていないなら基地を優先）を繰り返す。

また最初の攻撃隊が「米国航空隊1」（ハワイ上空の防空隊）を発見したら、こちらの防空隊に敵防空隊への攻撃を指令しておくこと。これによってハワイへの攻撃効率は大きく向上する。ハワイの米艦隊のうち戦艦と重巡あわせて5隻を撃沈したならば、北西に向かって艦隊を移動させ、敵空母攻撃隊からの損害を抑えるのが無難だろう。

より攻撃的に運用するのであれば、オワフ島の基地を破壊次第、ハワイに向かって艦隊を直進させると攻撃の効率が向上する（ただし敵空母艦隊からの攻撃を早い時期から受けやすくなる）。

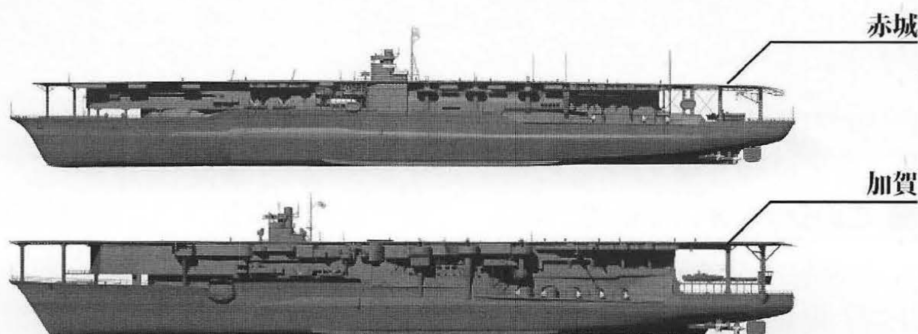
大勝利を狙う場合、オワフ島の基地を破壊次第、南東に向かって艦隊を移動させながら、13：00～14：00を目処に索敵を開始。ほとんどの場合敵空母艦隊は南東方向にいるので、そちらを索敵方向として指定すること。

ここまで、ハワイの戦艦と重巡あわせて4隻以上を撃沈しているならば、ハワイへの攻撃はもう不要だ。敵艦隊を発見次第、最大火力で攻撃を仕掛けること。発進準備中あるいは甲板に攻撃隊が出た状態で敵空母からの攻撃受けることが多いが、敵攻撃隊の火力はさほどでもないため、防空隊できちんと護衛していれば被害は出にくい。

■ 勝率

大勝利を狙わないのであれば、非常に高確率で勝利できる。防空隊に護衛さえさせておけば、敵空母攻撃隊からダメージを受けることも滅多にない。また、基地への攻撃1回で基地を破壊できなくても、もう一度地上攻撃を仕掛ければ勝利はほぼ動かない。

一方、大勝利を狙うとなると、途端に難易度が上がる。ハワイの艦隊への攻撃が振るわない場合、「エンタープライズは撃沈したが、戦果判定は『辛勝』だった」ということも起こりうる。時間制限が非常に厳しいので、最初のオワフ島基地への攻撃で基地を破壊できなかった場合、その場でシナリオをやり直すほうが無難だ。



勝利条件

表示条件	12月8日20:00までに米艦隊の空母、戦艦、重巡洋艦を5隻以上撃沈する。
判定基準	真珠湾艦隊の戦艦、重巡洋艦を5隻以上沈める
プラスポイント	マウイ島基地を小破1, 中破2, 大破4, 破壊5 空母大破2, 沈没4
マイナスポイント	日本側各空母中破-2, 大破-3, 沈没-4

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
6P以上	1P以上	1P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
6P以上	1P以上	1P未満

日本機動部隊シナリオ 真珠湾攻撃

フルカラーの真珠湾へ一撃！その戦果は如何に？



■ このシナリオについて

このシナリオは、『日本機動部隊』の入門シナリオである。最初にプレイし、ゲームシステムの１つである「航空攻撃」を習得できるよう、設定されており空母は登場しない。

奇襲ということで零戦隊も登場しないのだが、水平爆撃、雷撃、急降下爆撃、といった一連の攻撃方法が設定されており、ルールを習得しつつ、記録的な戦果を与えた史実へ対し、是非、挑戦していただきたい。

■ 攻撃の仕組み

本シナリオでは特別に、真珠湾の米艦隊は艦隊編成表ではなく真珠湾を描いた専用マップに配置する。洋上のマップに艦隊マーカーで記すのではない。もちろんダミーマーカーも用いない。最初から全ての戦力が明らかになっていて、プレイヤーはそのいずれかを自由に選択して攻撃目標にできる。

プレイヤーは攻撃隊として九七艦爆や九九艦攻のユニットを手にする。史実に基づき、艦攻の一部は爆装している。数は沢山あるが、目標もたくさんあるのでどれでどれを攻撃するか悩むだろう。

そこで考慮すべきは、目標によって仕留めやすさが違うことだ。駆逐艦ならば雷撃の一撃で沈むが、戦艦となると一部隊の攻撃では損害を与えられない可能性が高い。大きな目標であるならば、戦力を集中しなければならない。戦力集中の原則を知ることになる。

ここで仕留めやすい小型の艦を中心に狙うほうが数多く沈められていいじゃないか、と思うかもしれないがそれは早計だ。戦果は損害の規模とそれを与えた艦種によって点数化されており、一定以上を達成しないと勝利とならない。戦艦は得点源としては最も高いが、戦艦1隻のかわりに軽巡洋艦でと考えるなら3隻も仕留めなければならないのだ。

だが好条件もある。真珠湾では奇襲が成功し、米艦隊は停泊中のところを攻撃された。自由に動き回れる船とそうでない船とでは、雷瀑の命中率に大きな差が生じ、与える損害にそれは反映される。

■ 対空砲火の効果

真珠湾攻撃は奇襲だったため、完全に一方的な攻撃だったようなイメージを持つ人も少なくない。しかし実のところ、日本軍機にも損害は出ていた。対空砲火などによって、30機近くが撃墜されたのだ。

対空砲火の役割は、航空機の撃墜である。しかし効果は、撃墜による数的戦力の低下だけではない。プレッシャーを与え雷爆撃の命中率を下げる効果があるのだ。激しい対空砲火は、敵機を攻撃するものではなく、生残性を高める防御手段ともいえるだろう。

『日本機動部隊』における対空砲火はその点も再現しており、対空砲火はたとえ敵機を撃墜できなかったとしても、その攻撃から受ける損害を小さくする効果がある。まさに戦場の法則に合致する。

だが奇襲時にはこの対空砲火がない。戦力そのままの攻撃力をクリアに目標へぶつけることができる。奇襲効果があるのは最初の数回だけ。そこで狙うなら、選択肢はやはり戦艦ということになる。

■ 陣の重要性

真珠湾攻撃では、攻撃隊は目標の艦船からの対空砲火にしかさらされないが、艦隊編成された目標を攻撃しようとした場合は、それに隣接する艦船からの対空砲火にもさらされることになる。

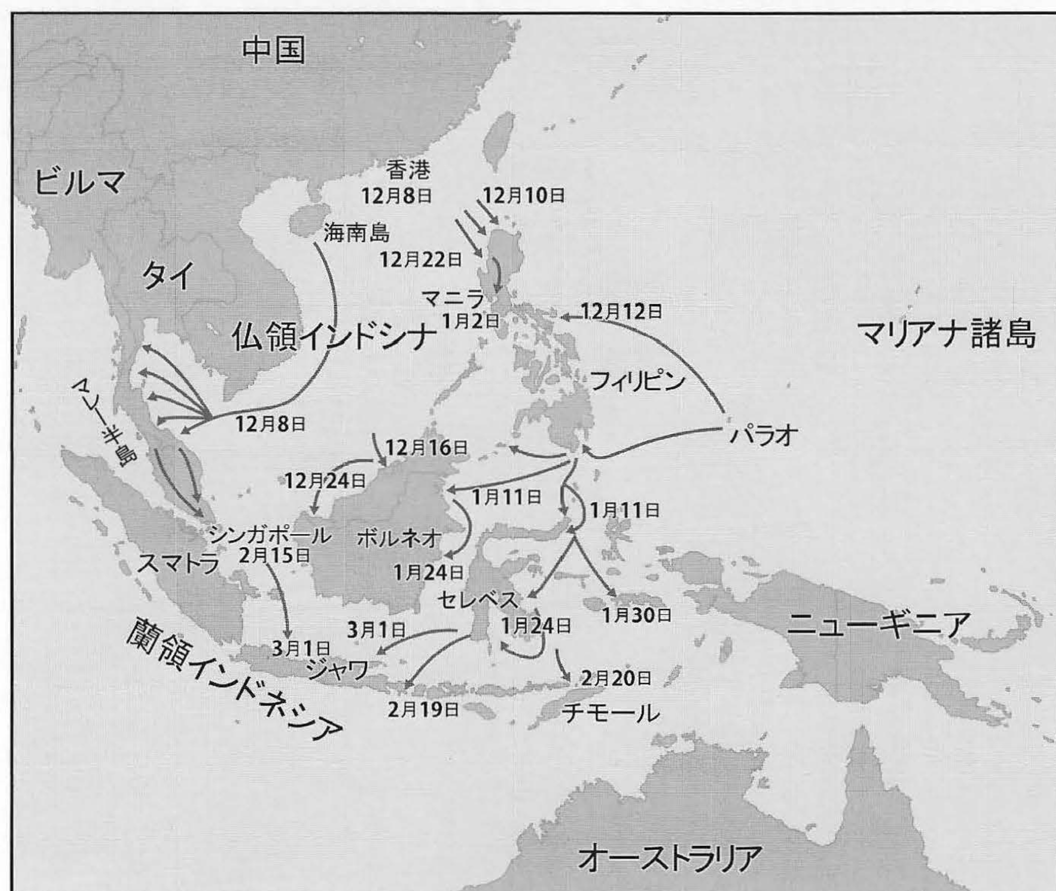
空母を含まない通常の艦隊は一列に並ぶ単縦陣を。空母を含む機動部隊は空母を中心に他の艦船で周囲を囲む輪形陣を組む。特に輪形陣の中央にいる空母を攻撃しようとした場合、全ての艦船から攻撃を受けるので、航空部隊はそれなりの被害を覚悟せねばならないだろう。日本軍は海の戦いの主役が航空機であることを世界に知らしめたが、自分の身を空から守ることについては、つまり対空兵装の重要性については米軍より認識が甘かった。その違いは、後々のシナリオで肌で感じることになるだろう。



連合軍の艦隊を東南アジア、インド洋から一掃！

蘭印・印度洋作戦 Indonesia & Indian Ocean

戦争の第一目標であった東南アジアの資源地帯はわずか3か月で日本軍の手に落ちた。日本軍はさらにインド洋に進出、セイロンのイギリス軍基地を攻撃する。



インドネシアを席巻する日本軍

フィリピン、マレー半島、ボルネオ島などを占領した日本軍は勢いを維持しながら、第一段作戦の最終目標であるスマトラ島、ジャワ島などからなる大スンダ列島および小スンダ列島へと迫った。

対する連合軍は、アメリカ、イギリス、オランダ、オーストラリアの合同司令部であるABDA司令部を組織して対応にあたった。

2月18日、日本軍上陸部隊はジャワ島の東にある小島であるバリ島攻略を目指して、セレベス島マカッサル泊地を出発した。途中ABDA艦隊の迎撃を受けたものの、輸送船団を守る駆逐艦隊の活躍でこれを撃退し（バリ島沖海戦）、バリ島を占領した。スマトラ島のパレンバン油田も落下傘部隊の支援を受けて占領するなど、インドネシアはジャワ島を残して日本軍の占領するところとなった。

また2月19日にはパラオを出撃した機動部隊が第1および第2航空戦隊の空母「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」をもってオーストラリアのポートダーウィンを爆撃。基地に壊滅的な打撃を与えている。

今や唯一連合軍の手に残されたジャワ島に日本軍上陸部隊が向かったのは2月下旬のことである。ジャワ島東部のスラバヤおよび西部のバタビアを同時に攻め、一気に同島を制圧する構えである。

スラバヤ沖海戦

スラバヤに向かったのは第48師団歩兵9個大隊基幹を乗せた輸送船38隻とそれを護衛



する西村祥治少将指揮下の第一護衛隊の大小22隻の艦艇である。

これに対し、オランダのドールマン少将は日本軍の上陸を阻止すべくABDA艦隊を率いて出撃した。ABDA艦隊の出撃は日本軍航空機に発見され、上陸部隊を支援する東方支援隊を率いる高木武雄少将は、田中頼三少将率いる第2水雷戦隊とともにただちに敵艦隊方向へと針路を変えた。

1700ごろ第2水雷戦隊が敵艦隊を発見し、針路を変えながら同航体勢をとった。第5戦隊もそれに続く。1745、第2水雷戦隊の「神通」がおよそ1万6千mの距離で砲撃を開始、続いて第5戦隊の重巡「那智」「羽黒」もおよそ2万2千から2万5千mの距離から砲撃を開始、ABDA艦隊もそれに応戦した。しかし遠距離で高速で移動する両艦隊の砲撃は互いに有効な一撃を与えることはできなかった。

一方、遅れて戦場に到着した第4水雷戦隊はABDA艦隊に突進し、九三式酸素魚雷27発を発射した。ところがその多くが目標手前で爆発し、敵に損害を与えることはなかった。

高木少将も遠距離での撃ち合いにしびれを切らしたか、魚雷戦を決断、全軍突撃を命じた。魚雷はオランダ駆逐艦「コルテノール」に命中、これを撃沈した。さらにイギリス重巡「エクセター」が「羽黒」の20cm砲弾によって中波し、混乱したABDA艦隊は戦場を離脱する。追撃した日本艦隊は駆逐艦「エレクトラ」を撃沈するが、2000に追撃を打ち切る。

いったん離脱したABDA艦隊だったが、日本軍上陸部隊を求めて再度、接近を図った。28日0033、第5戦隊がこのABDA艦隊を発見、昼戦に弾薬を消費したために砲撃は散発的だったが、距離1万2千m以上

スラバヤ沖海戦参加兵力

日本軍

第一護衛隊（西村祥治少将）［第4水雷戦隊］
軽巡「那珂」、駆逐艦×6、ほか駆潜艇、哨戒艇多数

東方支援隊（高木武雄少将）［第5戦隊］
重巡×2：「那智」「羽黒」、駆逐艦×4

第二護衛隊（田中頼三少将）［第2水雷戦隊］
軽巡「神通」、駆逐艦×4

連合軍

ABDA艦隊（カレル・W・F・M・ドールマン少将）
重巡×2：「エクセター」「ヒューストン」
軽巡×3：「デ・ロイテル」「ジャワ」「パース」
駆逐艦×9

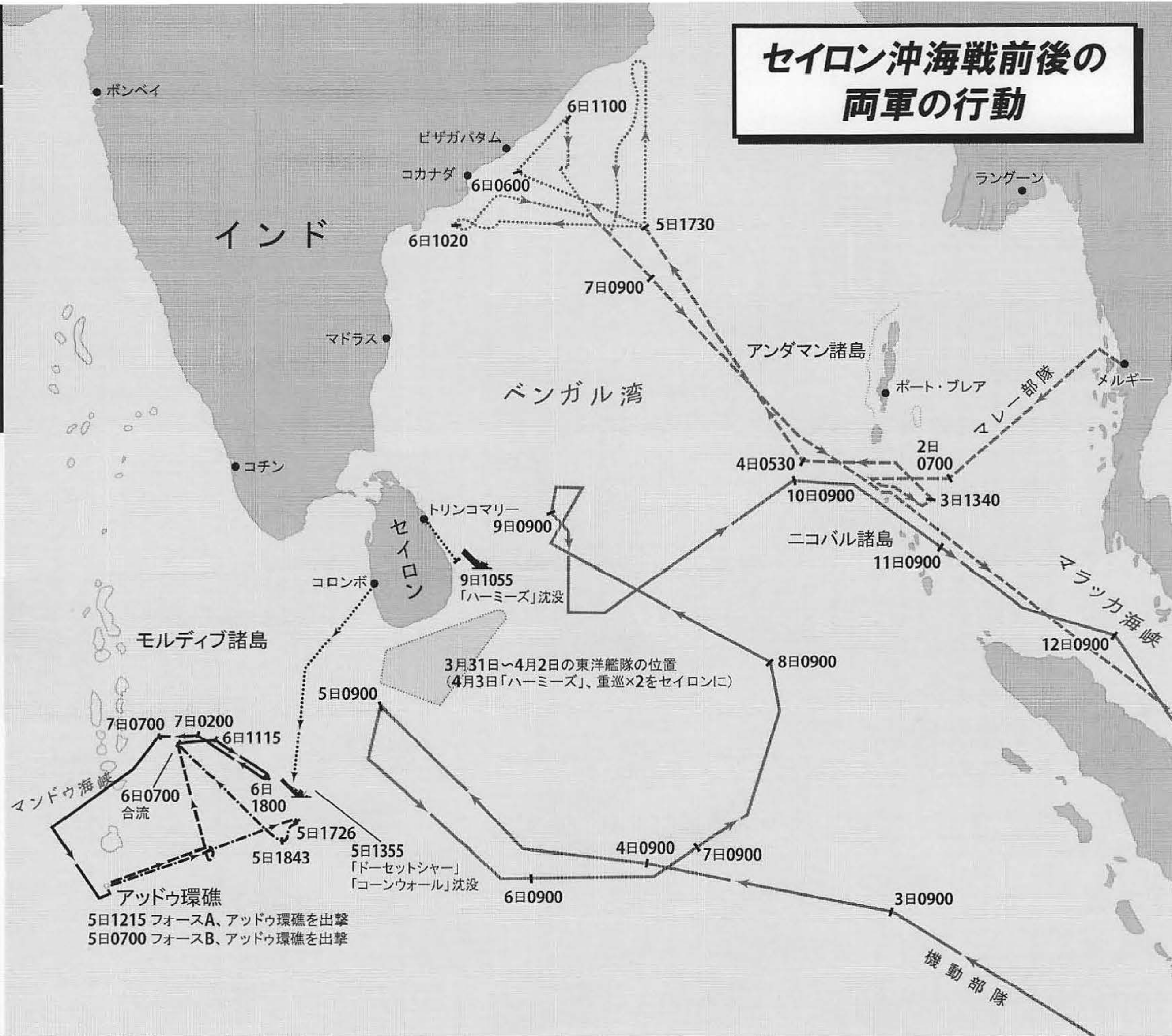
スラバヤ沖海戦両軍の損害

日本軍

大破　駆逐艦「朝雲」

連合軍

沈没　軽巡×2：「デ・ロイテル」「ジャワ」
駆逐艦×3



の距離で魚雷を発射、これが軽巡「デ・ロイテル」および「ジャワ」を轟沈せしめた。

退避するADBA艦隊を追う第5戦隊は重巡「足柄」「妙高」の援軍を得て「エクセター」を撃沈。ADBA艦隊の残余はバタビアへ退避するが、そこにも日本軍が来襲、「ヒューストン」「パース」を撃沈され（バタビア沖海戦）、ここに東南アジアの連合軍艦隊は壊滅した。

機動部隊インド洋へ

破竹の勢いの日本軍は、開戦前に構想していた第一段作戦を予定よりだいぶ早い3月までにほぼ終了してしまった。ニューギニア南部やフィリピン方面ではいまだ戦闘が続いていたが、いずれも攻略は時間の問題と考えられていた。

そんな中、大本営はビルマ侵攻を発令し、それに対応して南方部隊に編入されていた機動部隊をインド洋に進出させることとなった。パラオで暗礁に接触して修理のために内地へ回航された「加賀」を除く機動部隊の空母5隻は3月26日にセレベス島を出発した。また、第1南遣艦隊（マレー部隊）がベンガル湾に向かい、カルカッタ方面のイギリス軍海上交通路を寸断すべく、通商破壊戦を展開することになった。

イギリス軍はインド洋に正規空母2隻、軽空母1隻、旧式戦艦4隻と、護衛艦群を派遣していた。マレー沖海戦で戦死したフィリップス中将の後任となったジェームズ・サマービル中将は、日本海軍の暗号を解読し日本艦隊が4月1日にセイロン島を攻撃する予定であることを知っていた。洋上で待機したイギリス艦隊であったが、1日になっても日本軍は現れず、イギリス艦隊は「ハーミーズ」をトリンコマリーに残してアッズ環礁に引き上げる。

第一次セイロン攻撃

4月5日朝、コロンボ基地南

方200カイリに進出した機動部隊は、艦載機180機でコロンボを奇襲し、イギリス軍に甚大な損害を与えた。

午後に攻撃隊が帰還してまもなく、日本軍の偵察機が洋上退避中のイギリス重巡「ドーセットシャー」「コーンウォール」の2隻を発見した。機動部隊は艦爆隊を送りたちまち2隻とも撃沈した。この時の艦爆隊は命中率85％と驚異的な技量を見せる。

翌日6日には第一南遣艦隊がベンガル湾に到達し、イギリス商船を次々と襲撃して、この日だけで21隻撃沈、8隻大破という大戦果を挙げた。艦隊はそのまま9日まで作戦を続行し、さらに2隻を撃沈する。これによって、連合軍の東インド洋通商路は麻痺し、ビルマへの補給路を遮断するという目標は達成された。またセイロン西方の哨戒と通商破壊を担当した潜水艦部隊も商船数隻を撃破する戦果を挙げている。

「赤城」危機一髪

9日、機動部隊はセイロン北部のトリンコマリー基地を空襲した。攻撃隊は基地を完膚なきまでにたたいたが、在泊していた数十隻の輸送船までは手が回らず、「第二次攻撃の要あり」と打電した。これを受けて空母上では第一次攻撃隊の収容を終え次第、第二次攻撃の準備を進めることになった。

ところが、攻撃隊の帰投時に、水上偵察機から空母発見の報告がもたらされる。分散退避中のイギリス軽空母「ハーミーズ」と駆逐艦「ヴァンパイア」であった。第2航空戦隊司令官・山口多聞は、そのまま攻撃隊を発進させ、敵空母を攻撃するよう具申したが、司令部はこれを容れず、対艦装備への転換を始めた。

そのとき、トリンコマリーから飛来したブレニム軽爆撃機9機が、機動部隊に襲いかかった。完全な奇襲だった。このとき空母の甲板上では、燃料を満載し、雷爆装した第二次攻撃隊が発進準備の真最中だったのである。「赤城」を狙って爆弾が次々と水平投下されたが、幸運にも一発も命中しなかった。ここでようやくイギリス軍機に気づいた直掩の零戦隊がイギリス機を蹴散らした。もし一発でも命中していれば、のちのミッドウェーと同じく大惨事になっていただろう。まさに危機一髪だった。

危機を逃れた日本軍は攻撃隊を発進させ、「ハーミーズ」と「ヴァンパイア」を撃沈する。機動部隊はこの戦果をもって任務完了と判断し、インド洋をあとにしたのである。

セイロン沖海戦参加兵力

日本軍

機動部隊（南雲忠一中将）

第1航空艦隊（南雲忠一中将）

空母×5：「赤城」「飛龍」「蒼龍」「翔鶴」「瑞鶴」
戦艦×4：「金剛」「比叡」「榛名」「霧島」
重巡×2：「利根」「筑摩」　軽巡×1：「阿武隈」
駆逐艦×10　給油艦×9隻
艦上戦闘機×90　艦上爆撃機×108
艦上攻撃機×117　合計234機

マレー部隊（小沢治三郎中将）

第1南遣艦隊（小沢治三郎中将）

空母「龍驤」
重巡×5：「鳥海」「熊野」「鈴谷」「三隈」「最上」
軽巡×2：「由良」「川内」　駆逐艦×10
給油艦×1　隻艦上戦闘機×12
艦上攻撃機×16　合計28機

潜水艦隊（市岡寿少将）

潜水艦×6

連合軍

イギリス東洋艦隊（ジェームズ・サマービル中将）

フォースA（高速部隊）

空母×2：「インドミタブル」「フォーミダブル」
戦艦：「ウォースパイト」
重巡×2：「コーンウォール」「ドーセットシャー」
軽巡×2　駆逐艦×6
艦載機「インドミダブル」：シーハリケーン艦上戦闘機×9　フルマー艦上戦闘機×12
アルバコア雷撃機×24
艦載機「フォーミダブル」：マートレット艦上戦闘機×16　アルバコア雷撃機×21
ソードフィッシュ雷撃機×1

フォースB（低速部隊）

軽空母「ハーミーズ」
戦艦×4：「レゾリューション」「ラミリーズ」「ロイヤル・ソブリン」「リヴェンジ」　軽巡×3
駆逐艦×8
艦載機「ハーミーズ」：ソードフィッシュ雷撃機×12

基地機

コロンボ：ブレニム爆撃機×14
トリンコマリー：ハリケーン戦闘機×28　フルマー戦闘機×6
ラトマラナ基地：ハリケーン戦闘機×22　ハリケーン戦闘機×14
コガラ：カタリナ飛行艇×12

基地機計

戦闘機×70　爆撃機×14　合計84機

両軍の損害

日本軍

航空機：16機［零戦×4　九九式艦爆×10　九七式艦攻×2］

連合軍

沈没：軽空母×1：「ハーミーズ」　重巡×2：「コーンウォール」「ドーセットシャー」、駆逐艦×2　タンカー×2
航空機：約50機（イギリス軍記録：27機以上喪失）

空母決戦シナリオ セイロン沖海戦

敵の戦力を把握し、英国東洋艦隊へトドメの一撃を！

日本軍戦力

日本機動艦隊

戦艦 4「金剛」「榛名」「比叡」「霧島」
重巡 2「利根」「筑摩」
軽巡 1「阿武隈」
駆逐艦 8「陽炎」「不知火」「磯風」「浦風」「浜風」「谷風」「霞」「霰」
空母 5「赤城」「蒼龍」「飛龍」「翔鶴」「瑞鶴」
戦闘機 90　攻撃機 99　爆撃機 92
索敵機 4

英軍戦力

コロンボ基地

戦闘機 56　爆撃機 12　索敵機 3

トリンコマリー基地

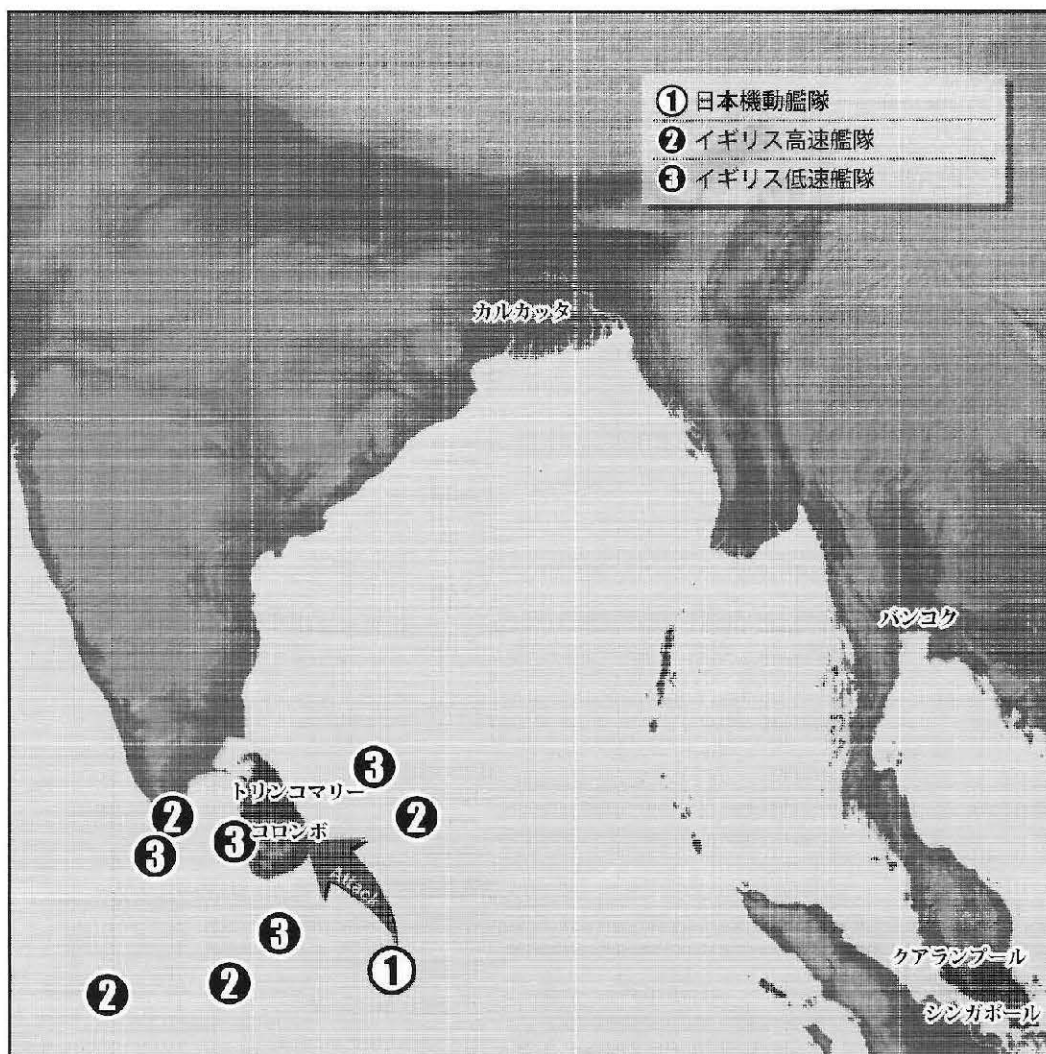
なし

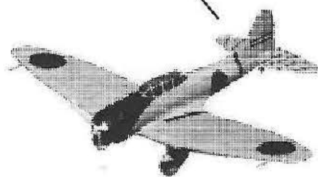
イギリス高速艦隊

戦艦 1「ウォースパイト」
重巡 2「ドーセットシャー」「コーンウォール」
軽巡 2「エメラルド」「エンタープライズ」
駆逐艦 7「パンサー」「フォックスハウンド」「パラディン」「ネイピア」「テネドス」「ネスター」「ホットスパー」
空母 2「インドミタブル」「フォーミダブル」
戦闘機 28　攻撃機 45　爆撃機 0
索敵機 2

イギリス低速艦隊

戦艦 4「ラミリーズ」「リヴェンジ」「レゾリューション」「ロイアル・ソブリン」
軽巡 3「カレドン」「ドラゴン」「ヒームスカーク」
駆逐艦 8「ヴァンパイア」「グリフィン」「スカウト」「アロー」「デコイ」「アイザック・スウェアズ」「フォーチュン」「ノルマン」
空母 1「ハーミーズ」
戦闘機 0　攻撃機 12　爆撃機 0
索敵機 0




九九式艦爆

■ シナリオ概略

セイロン島の航空基地の破壊が必要だが、シナリオ的は英国東洋艦隊の撃滅のほうが重要度が高い。敵の数は多いが、攻撃力はさほどでもないので、効率的な索敵が重要になる。

■ 時計を進める前に

1）連合艦隊をコロンボに近づけすぎない範囲で北上させる。

2）第二攻撃隊を「対艦」で発進準備する

3）索敵はまだ行わない。

■ 作戦開始

まず、敵艦隊が自艦隊から見て北側に存在しないかを確認する。艦隊は北上、08：00～09：00頃に索敵機をセイロン島西沖へと飛ばす（このとき、セイロン島上空を索敵機が飛ばないように調整すること。言うまでもないことだが、地上に敵

艦隊はいない）。

10：00になったら、対地攻撃装備の第一攻撃隊に対しコロンボ基地への攻撃を命令する。あまり早過ぎると、第一攻撃隊がコロンボまで到達できないので注意が必要だ。コロンボ基地を破壊できなかったならば、帰還してきた第一攻撃隊を対地攻撃で再爆装、準備できしだいコロンボを攻撃する。

なお、このころから、敵索敵機（早い場合は攻撃隊）が出現するので、防空隊で艦隊を護衛しておくこと。

これ以降は、索敵機が敵艦隊を発見次第、第二攻撃隊による攻撃を開始する。セイロン島西沖に敵艦隊が発見できなかった場合、セイロン島の南沖へと索敵機を展開すること。ほぼ確実に、敵艦隊はそこにいる。

コロンボ基地を破壊できたら、第一攻撃隊も対艦攻撃装備に切り替え、順次英国東洋艦隊への攻撃を開始する。敵艦隊との距離が近い場合は、艦隊決戦を挑んでもいいだろう。この場合も、航空機による攻撃は継続すること。

なお、トリンコマリー基地は敵航空隊が存在せず、また基地は1つ破壊すれば十分だ。大勝利のためには、積極的に対艦攻撃を狙っていきたい。

加賀は座礁し参加できなかった。

■ 勝率

索敵がどれくらいうまく行くか、また索敵機が撃墜されるかどうかによって大勝利できるかどうかはほぼ決まる。天候が悪化してくると、索敵に失敗するケースも増えてくるのが厄介なところだ。

とはいえ、敵艦隊は戦意旺盛であり、積極的にこちらとの艦隊決戦を挑んでくる傾向にある。片方の艦隊だけとの砲戦であれば負ける要素はほとんどないので、受けて立ったほうがいいだろう。

敵艦隊のうち、低速艦隊が保有する攻撃機は、ほとんど飾り同然だ。防空隊が護衛していなくても、艦隊の対空砲火だけで壊滅させられるし、こちらが被害を受けることも非常に少ない。だが高速艦隊の艦載機はそれなりの打撃力があるので、防空隊はちゃんと出動させておきたい。



蒼龍
戦艦から改造された赤城・加賀や正規空母として設計された翔鶴・瑞鶴と比較すると小さい中型空母であったが遜色ない働きを見せた

勝利条件

表示条件	4月5日20:00までにコロンボ、トリンコマリー基地にダメージを与えつつ、英艦隊の空母・戦艦・重巡洋艦を2隻以上撃沈する。
判定基準	全英艦隊の空母、戦艦、重巡を8隻以下にする
プラスポイント	コロンボかトリンコマリー基地を各中破1, 大破2, 破壊3 空母か戦艦各沈没1
マイナスポイント	日本側各空母中破 -1, 大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
5P以上	2P以上	2P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
5P以上	2P以上	2P未満

日本機動部隊シナリオ スラバヤ沖海戦

ABDA艦隊を撃破し、連合軍を駆逐セヨ!!

■ このシナリオについて

三つ目の入門用シナリオがこれである。史実では、見た目の戦力は互角であったものの、錬度が高く、秘密兵器を持っていた日本軍が圧勝する。プレイヤーはその日本軍を担当し、艦隊による索敵と昼夜の砲戦、そして秘密兵器について学ぶ。

■ 艦隊による索敵

開戦以降、海上戦の主戦力が航空機を搭載した空母機動部隊に移っていったことで、戦艦や巡洋艦の役割は機動部隊の支援に変わっていく。ここでもそれは同様で、ひとつは護衛部隊として、またもうひとつは索敵のためにそうした戦隊が活用される。空母が登場するシナリオでは主力兵器たり得ない。輪形陣を形成するか、「ピケット線」を張るのに用いられる。

水上戦では、艦隊は敵部隊と接触することで、その存在を確かめることができる。つまり自分の艦隊に隣接する敵マーカーを裏返すことができるのだ。航空機による索敵と違って確実で、しかも夜間でも行える。

ただし、代わりにそこに自分の艦隊が存在するということを相手に知らせることにはなってしまう。そして、そこに敵の艦隊が存在すれば、即、戦闘になるだろう。

このシナリオは一人用であり、連合軍側の艦隊（とダミー）の行動はサイコロで決まる。そのため、日本軍プレイヤーがダミーを使って自軍の位置を隠匿する必要はないので最初から自軍艦隊マーカーは裏向きの状態で始める。しかし、艦隊を移動させて敵艦隊マーカーに接触し、敵の正体を確かめるという索敵のテクニックはここで身につくわけである。

■ 昼と夜の戦いの違い

スラバヤ沖海戦からは、シナリオに昼と夜の要素が入ってくる。そして『日本機動部隊』では昼と夜では艦隊戦の処理が大きく異なる。これは当時の海戦の状況を反映している。

昼間の戦闘では、長射程を持つ側が戦闘において圧倒的に有利である。敵艦隊の挙動も丸見えの昼間では、

日本軍

第5戦隊（指揮官高木武雄少将）

重　巡：**那智、羽黒**

駆逐艦：**2ユニット**（潮、漣、山風、江風）

第2水雷戦隊（指揮官田中頼三少将）

軽　巡：**神通**

駆逐艦：**2ユニット**（雪風、時津風、天津風、初風）

第5水雷戦隊（指揮官西村祥治少将）

軽　巡：**那珂**

駆逐艦：**3ユニット**（村雨、五月雨、春風、夕立、朝雲、峯雲）

連合国軍

ABDA艦隊（ドールマン少将）

重　巡：**エクゼター**（英）、**ヒューストン**（米）*

軽　巡：**デ・ロイテル**（蘭）、**パース**（豪）、**ジャワ**（蘭）

駆逐艦：**英1.5ユニット**（エレクトラ、ジュピター、エンカウンター）

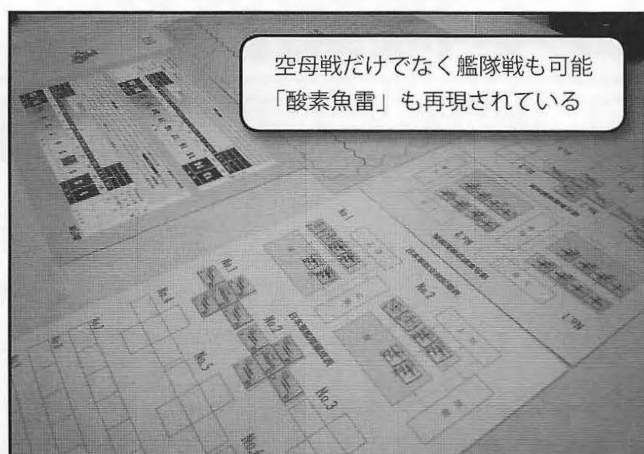
蘭1ユニット（ウィッテ・デ・ウィッツ、コルテノール）

米2ユニット（エドワーズ、アルデン、フォード、ポール・ジョンズ）

*ヒューストンは日本機の攻撃によって既に損傷を受けていたので中破、即ち裏の状態で登場します。

相手より射程で上回る場合は距離を維持してアウトレンジに徹するのも容易だからだ。これに対し、敵を視認しにくい夜間では射程を有効に活かすことができないため、接近戦闘になることが多く、そこでは射程が短いより小型の艦も活躍できた。特に船速もあり雷撃可能な駆逐艦は、夜戦にうってつけだったのである。

昼間の戦闘では、戦艦のみ→重巡まで→軽巡まで→駆逐艦まで、の順で交戦距離を決定する。もちろん戦艦のほうが交戦距離が長く、駆逐艦はもっとも短い。互いに戦艦を有しており互いにその距離で戦うことを望めば、戦艦だけが攻撃を行うことができる。そして互いに戦艦を持っていなければ重巡の、重巡もいなければ軽巡の……と、攻撃に参加できる艦種は増えていく。戦艦を持っているが重巡以下も戦闘に参加させたいと望めば、交戦距離を縮めることはできるが、相手の同意も必要になる。多くの場合、それで一方が有利になるならば他方は同意しないため、自然に最大射程を持つ艦での戦いになる。スラバヤ沖海戦では目標のABDA艦隊に重巡がおり、対する日本軍の3艦隊中で重巡を有するのは第5戦隊のみ。他の2艦隊は、ABDA艦隊に攻撃することすらできない（そして一方的に攻撃されるのみである）。それから唯一交戦可能な第5戦隊のみでは隻数で大幅に劣る。



空母戦だけでなく艦隊戦も可能
「酸素魚雷」も再現されている

しかし、夜間では射程の概念はなくなり、全ての艦が戦闘に参加できる。そうなると戦力差は、隻数で勝る日本側に大きく傾くのである。射程ではなく、総火力がモノを言うのだ。

このように艦隊戦は昼と夜とで大きく様相が異なる。

■ 日本海軍の秘密兵器

史実のスラバヤ沖海戦では日本軍が勝利を収めたが、その理由は夜間になって総力戦となり戦力比が逆転したことだけにはよらない。

一つは前述の練度の差である。当時の日本海軍は連合国海軍と比べて、練度が高かった。このゲームでは、海戦による損害判定で、日本軍の方がダイスの目1つ有利にすることで表されている。戦闘ダイスの目1つと言っても、連合軍の再悪目は日本軍になく、逆に日本軍の最良目は連合軍にないので、その差は見た目以上に大きい。

さらに秘密兵器——「酸素魚雷」の存在も大きなファクターとなっていた。

酸素魚雷は、当時日本だけが実用化しており、威力と速度に優れ、アメリカ海軍も特に警戒していた兵器である。そのためこのゲームでは、酸素魚雷の効果が特に有効な夜間、それを搭載した駆逐艦の砲撃力が倍になるようになっている。

これは日本軍の強さを強調するルールの一つであるが、大事なのは史実の艦隊運用の再現にも連なっていることである。日本軍プレイヤーとしては、酸素魚雷の効果を有効活用しない手はない。そのため、日本艦隊は自然に夜戦を挑むようになり、連合軍艦隊はそれを回避しようと努めることになる。特に連合軍プレイヤーは機動部隊が夜間に捕まることだけは避けたいと考えるはずで、そのためにどのように空母を守ればよいかを真剣に考えねばならないだろう。

システム紹介

日本機動部隊シナリオ 空母 vs. 空母

索敵、航空隊管理、時間との勝負、それが空母戦の醍醐味

■ このシナリオについて

このシナリオは最後の入門用シナリオで２人用である。一方は日本海軍、もう一方は連合国海軍を受け持つ。初めての対人戦であり、ここからようやく空母機動部隊を使うことができる。戦力は互いに拮抗しているが、質の日本軍、数の米軍というゲームの性質は踏んでいる。そうした架空の設定だが、これにより空母戦の重要な艦載機の運用を学べる。

■ 航空機の航続距離

航空機の航続距離について。今回から艦載機は、空母から規定の距離（マップ上で５ヘクス）までの目標しか攻撃できない。したがって、目標に対してある程度、自分の艦隊を近付ける必要がある。艦隊はこれまで同様艦隊マーカーを使って表す。今回から、両プレイヤーともにダミーマーカーも使用するので、互いにどれが本物かは分からない状態で艦隊を動かすことになる。

ただこのシナリオでは相手の艦隊に損害を与えることが目的なので、互いに相手（の艦隊マーカー）に近付いていけばよい。十分に近付いていれば、索敵で本物を見つけた時、すぐに攻撃できる。

当然先に見つけた方が有利だが、攻撃するということは、５ヘクス以内に敵機動部隊がいると相手に教えているようなものなので注意が必要だ。相手にしてみれば、そのあと本物を見つけるのは易くなる。これは史実で帰還中の敵攻撃隊を追跡して機動部隊を見つけた例などに重なる。

このシナリオは入門用ということで機動部隊しかいないため、攻撃を受けた時、５ヘクス以内に艦隊マーカーが一つしかなければ間違いなくそれが機動部隊であり、索敵時の艦種誤認

日本軍
空　母：瑞鶴、翔鶴
駆逐艦：8ユニット
艦載機：

搭載艦／機種	零戦	九七艦攻(雷装)	九九艦爆
瑞鶴(ス)	2	2	2
翔鶴(シ)	2	2	2

連合国軍
空　母：エンタープライズ、ヨークタウン
駆逐艦：8ユニット
艦載機：

搭載艦／機種	F4F	SBD	TBF
エンタープライズ(CV6)	3	4	1
ヨークタウン(CV5)	3	4	1*

* ヨークタウン用はありませんので、サラトガかワスプの搭載機を流用して下さい。

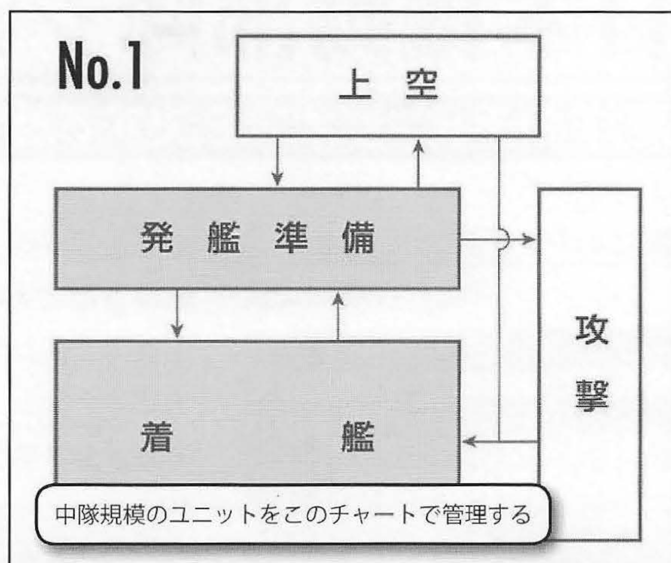
質の日本軍 vs 量の米軍

を恐れる必要なく攻撃隊を発進させて良いことになる。そういったリスクを負わないためにも、艦隊マーカーはあまりばらけさせずにある程度密集させて用いた方がよい。仮に敵に攻撃艦隊がいるならばスラバヤ沖海戦同様の接触による索敵を防ぐことにもなるし、逆にこちらにいるならば機動部隊と同行させることで誤認を誘うこともできるのだ。

■ 航空機のローテーション

空母に搭載されている航空機がどのような状態にあるかを表すには、航空機配置表を使う。航空機配置表には、「着艦」「発艦準備」「上空」「攻撃」の四つのボックスがあり、そこに航空機ユニットを置いて示すのだ。

敵艦隊発見後、すぐに攻撃させたければ、「発艦準備」のボックス——つまり甲板に航空機を置いておく必要がある。移動手番で攻撃に出した航空機は「攻撃」のボックスに移し、続く爆撃手番で真珠湾やマレー沖航空戦同様に攻撃を行える。攻撃に参加した航空機は、次のターンに「着艦」のボックスに移す。着艦は空母にて整備されている状態を表し、ここに置いている航空機は何もできない。運用するためには、更に次のターンを待って「発艦準備」ボックスに移す必要がある。



ややもすれば面倒、「攻撃／上空」と「着艦準備」を行き来すればいいように思えるかもしれないが、これは当時の空母の航空機運用の状況を再現するためのルールだ。一度攻撃に出た航空機は、燃料や弾薬などの補給時間が必要だった。それを、ボックスの移動によって再現しているのである。

また、「着艦準備」ボックスに置ける数には制限があるため、一度に全機を出すことはできない。戦闘機は「攻撃」ではなく「上空」ボックスに移して敵の攻撃隊来襲時に、これを迎撃して戦力を削ぐことが可能だが、そのためにはやはり「発艦準備」に置いておく必要がある。しかし、敵の来襲の無さそうなときに置いておくと邪魔になり、また上空に上げても次のターンには空母に降りなければならない（戦闘機だけは「着艦」ではなく「着艦準備」にもどる）。これは狭い甲板をどう使うかという運用面の問題を視覚的にも再現しているのである。

■ ワンポイント

日本軍は零戦の戦闘力が非常に高く設定されている。また部隊を分割することで数の劣勢を補うといったことさえできる。これは戦争初期の零戦の活躍を再現するためのルールだ。

一方アメリカ軍の戦闘機は、あらかじめ「上空」に上げておかなくても日本軍の来襲時に迎撃に参加できるというルールがある。これは、アメリカ軍がレーダーを備えていたことを表していて、これは艦隊の対空火力が強く設定されていることにもつながっている。

個々の戦闘力の強さが目立つ日本軍に対して、機動部隊のポテンシャルの高さが強みのアメリカ軍の構図を、それぞれに特別なルールを設定することで明確にしているのである。

分析と立案

日本機動部隊シナリオ インド洋海戦

東洋のチャンピオンを決する戦い！英国紳士はどう動くのか？

■ このシナリオについて

このシナリオは、JWC版で復刻されたマニュアルの最後に、追加シナリオとして登場している。モチーフはセイロン沖海戦だが、日本軍の一方的な勝利に終わった史実に対し、大幅に英国東洋艦隊が強化された仮想シナリオとなっている。マレー沖海戦が起こらず、無傷の英国東洋艦隊に対して日本機動部隊が攻撃を行う、という展開だ。

ランクとしては中級編に設定されているが、ここで言うランクは勝利の難しさではなく、シナリオごとに用意されている専用ルールや操作するユニット量などを勘案した、「ゲームを遊ぶにあたって、どれくらい日本機動部隊に慣れていることが望ましいか」が示されている。

■ セットアップの前に

ゲームを始める前に、艦隊や航空機ユニットの配備を行う。この段階で、対戦相手の作戦を推測するとともに、自分の作戦方針も考えておく必要がある。まずは敵戦力やシナリオ固有の追加ルール、勝利条件などを把握し、いかにして戦うかを構想しよう。対戦相手の顔が驚愕に凍りつく様子を想像しながらじっくりと作戦を練るのは、シミュレーションゲームの楽しみのひとつだ。

■ 連合軍の戦力

英国東洋艦隊の戦力は、日本軍のものと比べてかなり劣る。イギリス紳士たるもの正々堂々

日本軍

南方部隊(指揮官　南雲忠一中将)

第1航空戦隊	空　母	**赤城**
第2航空戦隊	空　母	**飛龍、蒼龍**
第5航空戦隊	空　母	**翔鶴、瑞鶴**
第3戦隊	戦　艦	**榛名、霧島、比叡、金剛**
第8戦隊	重　巡	**利根、筑摩**
第1水雷戦隊	軽　巡	**阿武隈**
	駆逐艦	**4ユニット**(谷風、浦風、浜風、磯風、不知火、霰、陽炎、霞)

馬来部隊(指揮官　小沢次三郎中将)

主隊	重　巡	**鳥海**
	軽　巡	**由良**
第4航空戦隊	軽空母	**龍驤**
第7戦隊	重　巡	**熊野、鈴谷、三隈、最上**
第20駆逐隊	駆逐艦	**2ユニット**(夕霧、朝霧、白雲、天霧)
その他	軽　巡	**川内**
	駆逐艦	**2.5ユニット**(初雪、白雪、吹雪、磯波、汐風)

[艦載機]

	零　戦	九七艦攻	九九艦爆
赤城	2.5	2	2
龍驤	3	1	–
上記以外	2	2	2

イギリス軍

東洋艦隊(指揮官　サー・ジェイムズ・ソマーヴィル大将)

空　母	**インドミタブル、フォーミダブル**
軽空母	**ハーミーズ**
戦　艦	**ウォースパイト、ラミリーズ、リベンジ レゾリューション、R・ソブリン**
重　巡	**コーンウォール、ドーセットシャー**
軽　巡	**エンタープライズ、エメラルド、ドラゴン、カレドン ヘームスケイク、スマトラ**
	駆逐艦6ユニット(イギリス×5、オランダ×1)

追加艦艇(両プレイヤーの合意によって使用)

空　母	イラストリアス
戦　艦	プリンス・オブ・ウェールズ、レパルス
重　巡	エクセター
軽　巡	ガンビア

[艦載機]

	ハリケーン	フルマー	アルバコア	マートレット*	ソードフィッシュ
インドミタブル	1	1	2	–	–
フォーミダブル	–	–	2	2	–
ハーミーズ	–	–	–	–	2
イラストリアス	–	–	2	2	–

* F4Fワイルドキャットを流用してください。

と勝負、という方針では、勝利は難しい。このシナリオの特別ルールとして、ソードフィッシュ隊の夜間攻撃が可能だ。額面上の戦力は小さなユニットだが、索敵に成功し、被害を受けずに日本軍空母へ辿りつければ、空母撃沈の可能性もある。



航空ユニット
ソードフィッシュ

■ 日本軍の作戦

戦力的に優勢な日本軍としては、小細工なしに敵を正面撃破するのが理想の展開だ。だが、相手はそういう作戦には乗ってこないだろう。英国艦隊に逃げられ続け、主力がなかなか接敵できずにいるうち、離れた戦力を少しずつ削られると厳しいし、ましてや夜間攻撃で空母が撃沈されるなどもってのほかである。見た目よりも、勝利への道は意外と厳しいのだ。

ともあれ日本軍の零戦は非常に強力だ。零戦に上空直援を任せて安全を確保した上で、見敵必殺の精神で敵艦隊を発見次第総攻撃を行うのが、作戦としては無難だろう。敵を侮って戦力を小出しに逐次投入すると、多くの場合、後悔しか残らない。

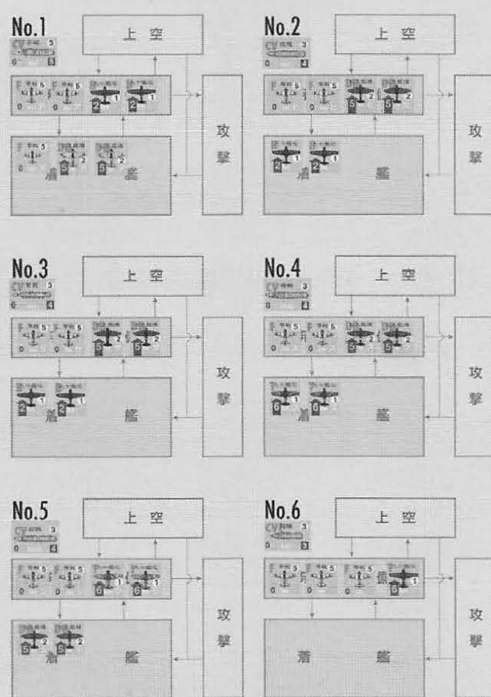
■ ワンポイント

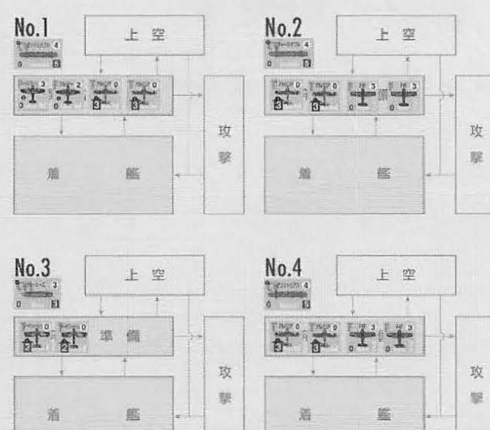
このシナリオの特別ルールの1つとして、連合軍の戦力が選択性になっていることが挙げられる。空母を1隻追加可能なのだが、実は追加したからと言って有利になるわけではない。たとえ空母を追加しても、日本軍と連合軍の航空戦力比は、実質2:1にも届かず、戦力的な不利が覆ったりはしないのだ。また手持ちの空母が撃沈されると、敵軍に10点の勝利ポイントを与えてしまう——逆に言えば、空母1隻を追加するのであれば、勝利得点にして10点分以上の活躍をさせることが望ましいということだが、これはなかなかに難しい。

戦術ポイント表

	米軍得点			日本軍得点		
艦種	撃沈	大破	中破	撃沈	大破	中破
空母	13	10	7	10	7	4
軽空母	6	4	4	-	-	-
重巡	3	2	2	3	2	1
軽巡	2	1	1	2	1	1
駆逐艦	1	-	0.5	1	-	0.5
戦艦	6	5	4	6	4	3

このルールは双方合意の上での使用ということになっているが、連合軍側が秘密裏に使用するかしないかを決定するという方向で運用してもいいかもしれない。この場合、日本軍は敵戦力の不確定さにも悩むことになるだろう。





特別ルールでは以下の艦の登場が追加可能となってる
・空母 イラストリアス
・戦艦 プリンス・オブ・ウェルズ、レパルス
・重巡 エクセター
・軽巡 ガンビア
空母戦力よりも戦艦の攻撃力が魅力かもしれない

史上初、空母VS空母の正面対決！

珊瑚海海戦 Battle of the Coral Sea

オーストラリアを孤立させるために珊瑚海に進出した日本空母部隊は、アメリカ空母部隊と初めて対決する。それはかつて誰も体験したことのない戦いだった。

オーストラリアへ迫る日本軍

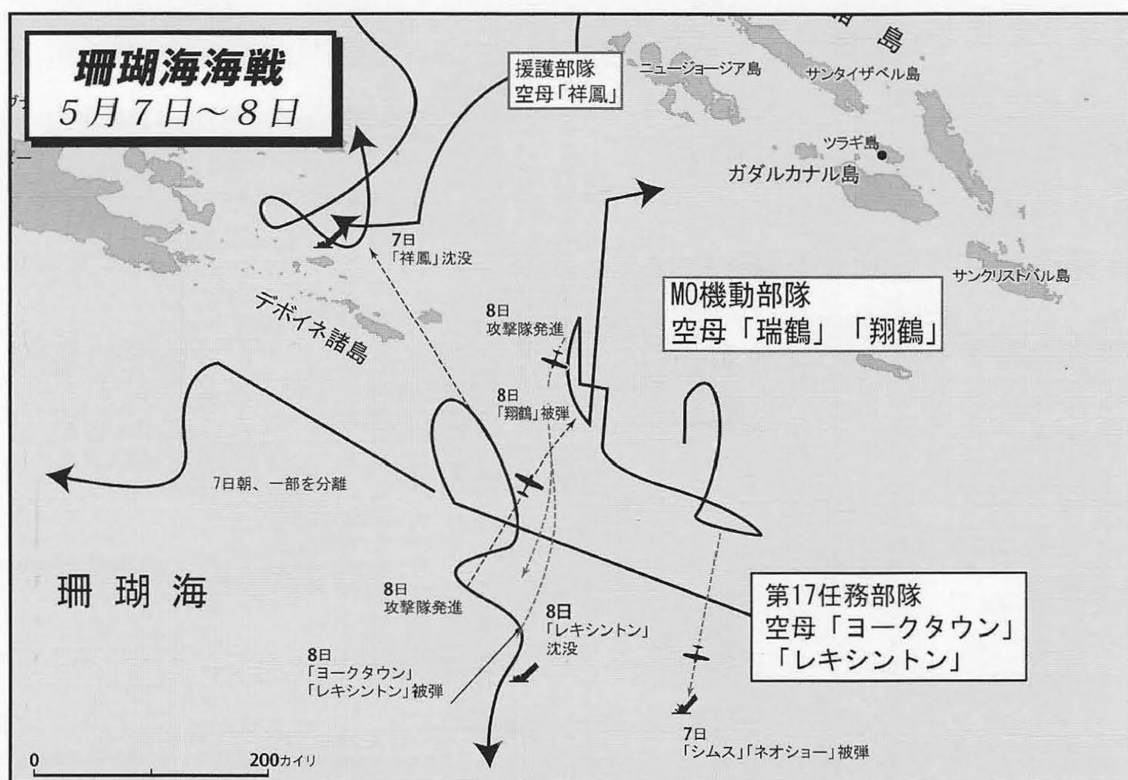
日本軍はオーストラリアを孤立させる米豪遮断作戦の第一段階として、「MO作戦」を発動した。作戦の目的はニューギニア島南岸にある連合軍基地ポートモレスビーの攻略である。ニューギニアには中央部に山脈が走っており、陸路からの攻略は困難だった。そこで重巡洋艦4隻と軽空母「祥鳳」を含むMO攻略部隊を送り込み、海からポートモレスビーを攻撃するとともに、空母「翔鶴」「瑞鶴」をMO機動部隊として派遣し、上陸作戦の支援を行なおうというものだった。

ところが、この作戦は連合軍に筒抜けだった。日本軍の暗号解読に成功したアメリカ軍は、ただちに投入可能な空母「レキシントン」「ヨークタウン」を迎撃に向かわせたのである。そうとは知らぬ日本艦隊は、意気揚々と珊瑚海に突入した。

前哨戦、不運な結果に終わった薄暮攻撃

5月7日、前日ツラギ島が空襲を受けたことで日本軍もアメリカ軍空母の存在を知った。未明より両軍の空母部隊は索敵機を出し合い、互いの姿を捜し求めていた。しかし珊瑚海は雨季に突入しており、南海特有の分厚い積乱雲にはばまれて、両軍とも索敵は難航した。

やがて「翔鶴」の索敵機から「米空母発見」の報告が入る。空母戦では先に敵を発見した方が断然有利である。ただちに「翔鶴」「瑞鶴」から攻撃隊が発進した。ところがそれは駆逐艦「シムス」と給油艦「ネオショー」であった。索敵機が給油艦を空母と誤認したのだ。攻



撃隊はたちまち両艦を沈没させたが、肝心のアメリカ軍空母の行方は不明のままである。

一方のアメリカ軍も、索敵機から「日本空母発見」の報告を受けて「レキシントン」「ヨークタウン」から攻撃隊が発進した。しかしそれはMO攻略部隊を援護する軽空母「祥鳳」だった。「祥鳳」は奮戦するも、艦爆・艦攻合わせて75機もの猛攻を受け、魚雷7本、爆弾13発を食らって轟沈する。これが開戦以来、初めて敵に沈められた日本軍空母となった。

日本軍は午後も遅くなってから、ようやくアメリカ軍空母を発見した。帰投が夜になることを覚悟し、夜間着陸経験者を選抜して攻撃隊を編成する。しかし途中アメリカ軍戦闘機の迎撃を受けたばかりか、アメリカ艦隊を発見できず、魚雷を投棄して帰投することになった。ところがなんという運の悪さか、直後薄暮の中アメリカ軍空母を発見したのである。攻撃隊はなす術もなく帰投するしかなかった。暗闇の迫る中、日本軍機の中には誤ってアメリカ軍空母に着艦しようとした機もあったという。

空母「レキシントン」を撃沈！

明けて8日。両軍の空母は早朝から索敵機を発進させ、ほぼ同時に相手空母を発見した。両軍の距離は約200カイリ、ほぼ同時刻に両軍は攻撃隊を発進させ、勝敗の行方は、おのおのの攻撃隊の成果に託された。


F4F ワイルドキャット
大戦前半の米軍主力戦闘機

午前10時57分。先に目標をとらえたのは「ヨークタウン」隊だった。しかし「レキシントン」隊は日本艦隊を発見できず、途中で引き返してしまった。「ヨークタウン」攻撃隊39機は、直掩の零戦隊をかいくぐり、MO機動部隊に突撃した。「瑞鶴」は厚いスコール雲の中に退避できたが、「翔鶴」には攻撃機が殺到した。「翔鶴」は甲板に爆弾3発を受け、発着艦が不能となってしまう。

一方、午前11時18分、日本軍攻撃隊がアメリカ艦隊上空に到達する。「翔鶴」「瑞鶴」合わせて零戦18機、九七式艦攻18機、九九式艦爆33機からなる攻撃隊は、迎撃のF4F戦闘機隊をくぐり抜け、「ヨークタウン」と「レキシントン」の2隻のアメリカ軍空母に殺到した。「レキシントン」は魚雷2本、250kg爆弾2発を受けて大炎上し、「ヨークタウン」も爆弾1発を受けて炎上を始めた。その後「レキシントン」は気化したガソリンが艦内に充満して大爆発を起こし、味方の駆逐艦「フェルプス」の雷撃により処分された。空母を失ったアメリカ軍は、やむなく戦場を離脱するしかなかった。

日本軍の損害も甚大だった。「翔鶴」は作戦不能に陥り、「瑞鶴」は無傷だったが可動機は減少していた。連合艦隊司令部は、攻撃続行を指示したが、作戦司令官・井上成美中将は艦載機の不足を理由に、アメリカ軍空母の追撃およびポートモレスビー攻略をあきらめ、すべての艦艇を珊瑚海から撤退させた。こうして史上初の空母対空母の対決は幕を下ろしたのだった。

参加兵力

日本軍

第4艦隊（井上成美中将）

MO機動部隊（高木武雄少将）

空母×2:「翔鶴」「瑞鶴」　重巡×2　駆逐艦×6
航空機：零戦×37　九九式艦爆×43
九七式艦攻×37　合計117機

MO攻略部隊（五藤存知少将）

軽空母「祥鳳」　重巡×4　軽巡×3　駆逐艦×7
航空機：零戦×10　九六式艦戦×4
九七式艦攻×6　合計20機

アメリカ軍

第17任務部隊（フランク・J・フレッチャー少将）

空母×2:「ヨークタウン」「レキシントン」
重巡×7　軽巡×1　駆逐艦×13
航空機：F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×42
SBDドーントレス急降下爆撃機×74
TBDデバステーター雷撃機×25　合計141機

空母決戦シナリオ 珊瑚海海戦

君の下した決断が空と海を制する

日本軍戦力

ラバウル基地
戦闘機 12　大型爆撃機 32　索敵機 2

ツラギ基地
索敵機 2

デボイネ基地
索敵機 5

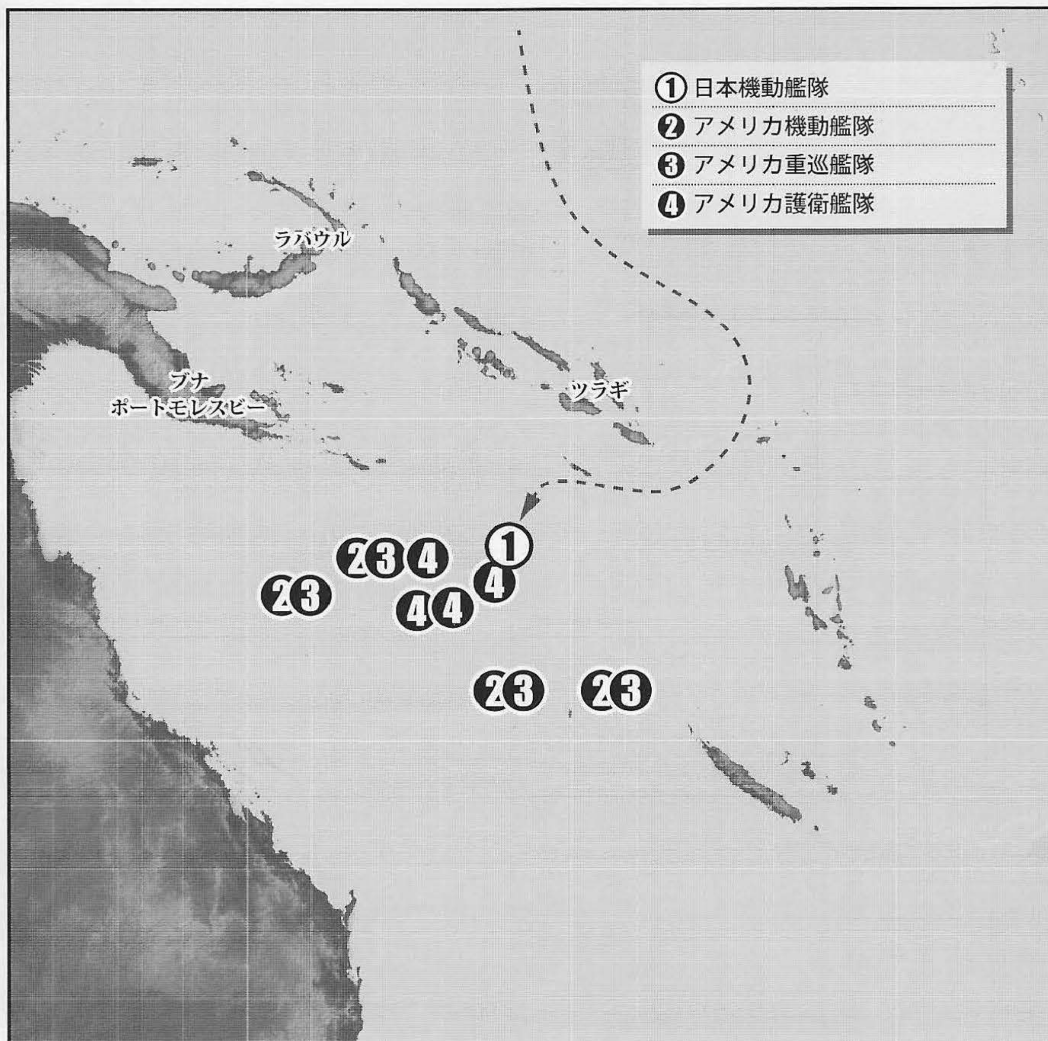
日本機動艦隊
重巡 2「妙高」「羽黒」
駆逐艦 6「有明」「夕暮」「白露」「時雨」「曙」「潮」
空母 2「翔鶴」「瑞鶴」
戦闘機 37　攻撃機 18　爆撃機 33
索敵機 6

米軍戦力

アメリカ機動艦隊
重巡 5「ポートランド」「ニュー・オリンズ」「チェスター」「ミネアポリス」「アストリア」
駆逐艦 9「アンダーソン」「エールウィン」「ウォーデン」「モリス」「フェルプス」「ハンマン」「デューイ」「ラッセル」「モナガン」
空母 2「ヨークタウン」「レキシントン」
戦闘機 18　攻撃機 26　爆撃機 54
索敵機 6

アメリカ重巡艦隊
重巡 2「オーストラリア」「シカゴ」
軽巡 1「ホバート」
駆逐艦 3「ファラガット」「ウォーク」「パーキンス」

アメリカ重巡艦隊
駆逐艦 1「シムス」



■ シナリオ概略

史上初の空母戦であり、シナリオの勝利条件も「敵空母を1隻以上撃沈」という明確なものだ。しかしながら敵艦隊の攻撃力も増大しており、勝利のためにはこちらの被害を減らす努力も欠かせない。また敵艦隊には空母を含まない艦隊が2つ存在するので、攻撃目標を正確に設定することも重要だ。

■ 時計を進める前に

1）機動艦隊攻撃隊は対艦装備で発進準備。

2）デボイネ基地の索敵隊を、真南に向かって展開。

3）ツラギ基地の索敵隊を、真南から1～2クリック東に向かって展開。

4）空母機動部隊の索敵隊を、真南に向かって展開。

5）空母機動部隊は南東に向かって移動させる。

■ 作戦開始

索敵開始直後に発見される艦隊は、ほぼ確実に駆逐艦1隻のみの、いわば「ハズレ」である。この艦隊を攻撃しても勝利に貢献しないのみならず、こちらにとって利用価値があるので、攻撃隊を派遣しないこと。

直後に発見された艦隊とは別

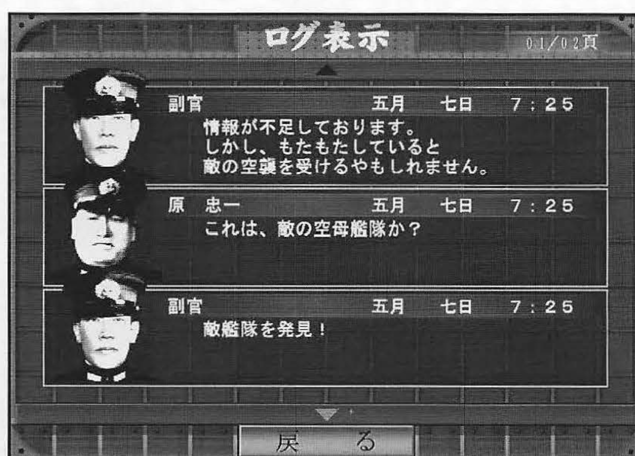
の艦隊を発見した場合、艦隊の上空に防空隊が出ている場合がある。この場合、確実にその艦隊は敵空母２隻を含んでいるので、即座に攻撃隊を派遣すること。また、敵の索敵機の飛来方向から推測できることもあるし、敵艦隊が攻撃隊を発進させるのが目視できることもある。

空母を含まない艦隊を先に発見した場合も、攻撃隊を発進させてしまったほうがいいだろう。このシナリオに大勝利するためには、敵空母１隻を撃沈するだけでは足りず、それに加えて最低でも重巡２隻を撃沈しなくてはならない。

敵の空母機動部隊も、重巡艦隊も発見できないが、先に敵空母の索敵機に発見されてしまった場合、最初に発見した駆逐艦に攻撃隊を発進させること。甲板に並べっぱなしにしたり、空母に格納したりしているよりも、敵の攻撃に対するリスクを低減させることができる。

なお、敵の索敵機が見えたら、防空隊で自艦隊を護衛しておく必要がある。非常に早い段階で敵の索敵機に捕まることがあるので、注意が必要だ。

敵空母艦隊を艦隊決戦距離に捉えることができる場合、お互いに無傷だと、重巡の数で日本側がほぼ確実に敗北する。艦隊決戦は、前もって十分に航空機で艦隊を叩けているときに限りたい。





敵空母を１隻でも撃沈し、なお時間に余裕がある場合は、ポートモレスビーへの攻撃を行うのも良い選択だ。ポートモレスビー基地を破壊すれば、勝利に貢献するだけでなく、プレイヤーの満足感も高い。

■ 勝率

若干後ろ向きの作戦として、最初に零戦を１つの編隊に集結させ、こちらの艦隊を護衛させるという方法がある。これにより敵の攻撃隊は分厚い防空網に阻まれ、ほぼ壊滅する。そのあと、残った航空隊をひとまとめにして、敵空母への攻撃を開始するのだ。もっとも、こちらの艦隊への被害も出やすいので、大勝利を収めるのはやや難しくなる。味方空母が中破以上の被害を受けた時のマイナスポイントは大きい。

勝利条件

表示条件	5月8日20:00までに米艦隊の空母を１隻以上撃沈する。
判定基準	全米艦隊の空母を１隻以下にする
プラスポイント	ポートモレスビーを破壊 1, 米各空母を大破 2, 沈没 3 米各重巡を沈没 1
マイナスポイント	日本側各空母中破 -2, 大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
5P 以上	3P 以上	3P 未満

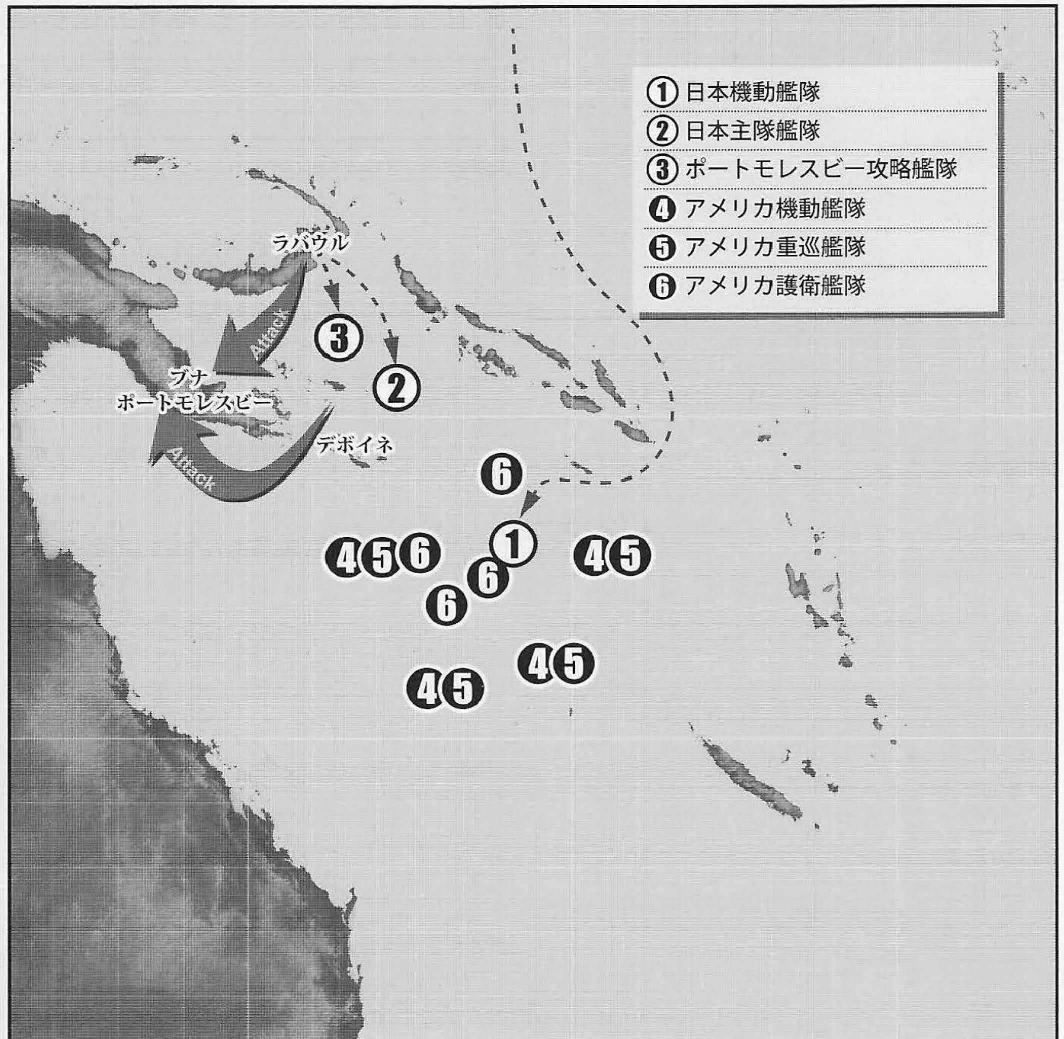
判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
5P 以上	3P 以上	2P 未満

空母決戦シナリオ ポートモレスビー攻略作戦

珊瑚海での戦いは如何なる状況で発生したのか？

日本軍戦力
ラバウル基地
戦闘機 12　大型爆撃機 32　索敵機 2
ツラギ基地
索敵機 2
デボイネ基地
索敵機 5
日本機動艦隊
重巡 2「妙高」「羽黒」 駆逐艦 6「有明」「夕暮」「白露」「時雨」「曙」「潮」 空母 2「翔鶴」「瑞鶴」 戦闘機 37　攻撃機 16　爆撃機 33 索敵機 6
日本主隊艦隊
重巡 4「古鷹」「青葉」「加古」「衣笠」 駆逐艦 1「漣」 空母 1「祥鳳」 戦闘機 12　攻撃機 6　爆撃機 0 索敵機 0
ポートモレスビー攻略艦隊
軽巡 3「夕張」「天龍」「龍田」 駆逐艦 5「睦月」「望月」「弥生」「朝凪」「追風」 輸送船 8

米軍戦力
ポートモレスビー基地
戦闘機 36　大型爆撃機 18　索敵機 4
アメリカ機動艦隊
重巡 5「ポートランド」「ニュー・オリンズ」「チェスター」「ミネアポリス」「アストリア」 駆逐艦 9「アンダーソン」「エールウィン」「ウォーデン」「モリス」「フェルプス」「ハンマン」「デューイ」「ラッセル」「モナガン」 空母 2「ヨークタウン」「レキシントン」 戦闘機 18　攻撃機 26　爆撃機 54 索敵機 6
アメリカ重巡艦隊
重巡 2「オーストラリア」「シカゴ」 軽巡 1「ホバート」 駆逐艦 3「ファラガット」「ウォーク」「パーキンス」
アメリカ護衛艦隊
駆逐艦 1「シムス」



■ シナリオ概略

珊瑚海海戦の上級編とも言えるシナリオで、敵空母の撃沈も重要だがそれ以上にポートモレスビーの攻略が不可欠となる。彼我ともに戦力に限界があるため、全体に慎重な部隊運用が必要だ。

■ 時計を進める前に

1）機動艦隊攻撃隊は対艦装備で発進準備。防空隊は機動艦隊を護衛。

2）日本主隊艦隊の攻撃隊から戦闘機を防空隊に移動させ、防空隊を対空装備で発進準備。

3）ラバウル基地の航空隊を対地装備で発進準備。

4）ツラギ基地の索敵隊を、真南から1～2クリック東へ展開。

5）デボイネ基地の索敵隊を、真南から1～2クリック東へ展開。

6）機動艦隊の索敵隊を、真南から1～2クリック東へ展開。

7）機動艦隊は西北西に移動
8）主隊とポートモレスビー攻略艦隊はポートモレスボーへ最短ルートを設定。

■ 作戦開始

敵は非常に近くにいる。索敵の結果、敵の戦闘機がみえたらそれは間違いなく空母を含んだ艦隊だ。即座に攻撃隊を発進させること。

主隊の防空隊は、準備が整い次第、主隊の護衛につける。またラバウルの航空隊はポートモレスビー基地を対地攻撃すること。被害は大きいが、ひたすら攻撃を繰り返す必要がある。

機動艦隊が敵空母を１隻でも撃沈したら、もう敵艦隊との交戦は不要だ。機動艦隊をポートモレスビーに直行させること。攻撃隊から戦闘機を切り離し、防空隊に合流させるか、別個の防空隊として機動艦隊をしっかりと護衛すること。迂闊に攻撃隊の発進準備をしない限り、攻撃を受けて即沈没という事態には陥りにくい。

ポートモレスビーの基地を破壊するには、ラバウルの攻撃隊だけでは不足で、主隊による艦砲射撃と、機動艦隊による艦砲射撃が必要となるだろう。ポートモレスビー攻略部隊は足が遅いが、攻略部隊が到着するまでに基地を破壊しておかねばならない。

なお、攻略部隊が激しい空襲を受けるようであれば、防空隊で攻略部隊を護衛するといいだろう。

■ 勝率

ポートモレスビー基地の攻撃と敵空母の撃沈という、二つの作戦を同時に進行させる必要があるため、若干忙しくなる。また、こちらの空母が「大破」以上の損害を受けると、大勝利を収めるのは難しい（敵空母２隻を沈めねばならなくなるが、火力的に不足しがちになる）。

また、敵と味方の潜水艦によって、空母に思わぬ損害が発生することもある。味方潜水艦が損傷状態にある敵空母を撃沈することすらあるので、最後まで諦めないのもひとつの手だ。

ちなみに、攻略部隊がポートモレスビーの近海に 10 分留まった瞬間にシナリオが終了するので、基地が破壊できていない場合は攻略部隊をあまり近づけすぎないこと。



翔鶴
この戦いで被害の大きかった翔鶴は次のミッドウェー海戦へ参加できなかった

勝利条件

表示条件	5 月 9 日 19:00 までにポートモレスビー攻略艦隊をポートモレスビー付近へ到着させる。
判定基準	ポートモレスビー攻略艦隊が、ポートモレスビー 50km 以内に 10 分とどまる
プラスポイント	ポートモレスビーを中破 2, 大破 3, 破壊 4 米各空母を大破 2, 沈没 3
マイナスポイント	日本側各空母中破 -2, 大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
5P 以上	3P 以上	3P 未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
5P 以上	3P 以上	3P 未満

分析と立案

日本機動部隊シナリオ 珊瑚海海戦

問われるのは、機動部隊司令官としての貴殿の判断力

Rabaul
ラバウル

Port Moresby
ポートモレスビー

日本軍

[MO機動部隊]

第5戦隊: 重巡 妙高、羽黒
第7駆逐隊: 駆逐艦 1ユニット(曙、潮)
第5航空戦隊: 空母 瑞鶴、翔鶴
第27駆逐隊: 駆逐艦 2ユニット(有明、名暮、白露、時雨)

[MO主体]

第6戦隊: 重巡 青葉、加古、衣笠、古鷹
軽空母 祥鳳
駆逐艦 0.5ユニット(漣)

[援護部隊]

第18戦隊:天龍、龍田

[ポートモレスビー攻略部隊]

第6水雷戦隊:夕張
駆逐艦 2.5ユニット(追風、朝風、睦月、弥生、望月)
輸送船:6ユニット

[艦載機]

搭載艦/機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆	九六艦戦
瑞鶴(ス)	2	2	2	–
翔鶴(シ)	2	2	2	–
祥鳳	0.5	1	–	1

※九七艦攻は全て雷装です。
※祥鳳の艦載機は搭載艦名のないユニットを使用します。

アメリカ軍

[第17機動部隊]

攻撃隊: 重巡 ミネアポリス、ニューオリンズ、アストリア、チェスター、ポートランド
駆逐艦 2.5ユニット(フェルプス、デューイ、ファラガット、エイルウィン、モナガン)
支援隊: 重巡 オーストラリア、シカゴ、ホバート
駆逐艦 1ユニット(パーキンス、ウォーケ)
空母群: 空母 ヨークタウン、レキシントン
駆逐艦 2ユニット(モーリス、アンダーソン、ハマン、ラッセル)
補給隊: タンカー 2ユニット
駆逐艦 1ユニット(シムス、ワデン)

[艦載機]

搭載艦/機種	F4F	SBD	TBD
ヨークタウン(CV5)	3	4	1
レキシントン(CV2)	3	4	1

■ このシナリオについて

このシナリオは練習シナリオ「空母 vs. 空母」の次に位置しており、ヒストリカルな空母戦シナリオとしては最初に登場する。日米の空母が初めて戦った珊瑚海海戦がモチーフで、ポートモレスビー攻略用の艦隊も存在する。日本軍はポートモレスビーの攻略と、敵空母部隊の撃滅という、二面作戦を成功させなければならない。米軍はどちらかでも防げると、心なし勝った気分になれる。

ランクは初級、基本ルールのみでプレイ可能だ。また操作・管理するユニットも手ごろであり、本格的な対戦を始めるのであれば、このシナリオを最初にプレイするといいだろう。

■ セットアップの前に

マニュアルの第11部には「戦略と戦術」というページが取られており、両軍の基本的な行動が示されている。幾多のテストプレイ・データをもとに作成されたようで、特に空母戦といった特殊な戦いを扱ったゲームジャンルにおいては、貴重な読み物となっている。

そこにも書かれているのだが、日本軍はポートモレスビー攻略という足かせがある分、戦場の流れを作っていく上で、何かと不利に感じる。逆に米軍側は、日本軍の動きに一定の制限があるため、戦場の主導権を握りやすい。

■ 連合軍の戦力

航空戦力として見ると、戦闘機ユニットは日本軍より数で上回っている。しかし日本軍の零戦はスペック的に上で、かつ分割運用ができるので、連合軍側の利点とは言いがたい。

空母あたりの搭載機としては、8ユニットづつがセットアップされる。上空直援を完全に諦め、2回に分けての全力攻撃という、夢のノーガード戦法も可能ではある。危険を伴うものの協力な攻撃力を発揮する。

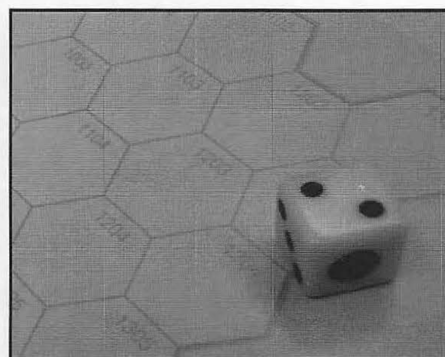
■ 日本軍の作戦

強力なユニットが多い日本軍であるが、そもそもユニットが分散していたり、零戦を分割運用するオプションがあったりと、運用面で悩まされることが多い。しかしながらこれは運用の腕前を問われているということでもあるので、完璧な運用で連合軍の作戦的主導権を覆したいところだ。

■ ワンポイント

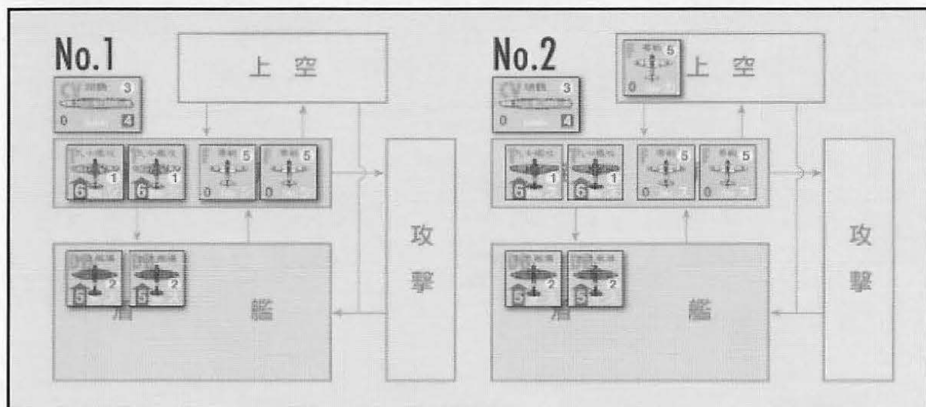
攻撃隊に目が行きがちなゲームだが、「日本機動部隊」のひとつのポイントは「上空直援」だ。ここにどれくらいのユニットを置くかで、流れが変わる事が多い。

というのも、「発艦準備」のエリアには最大4ユニットまでしか配置できないというルールがあり、これがターン中の行動力の制限になっているのだ。「上空直援」と攻撃隊の配分バランスは、ゲームの展開を左右する



大きな要素となる。やれると踏んだときには全力で攻撃隊を出したいところだが、その判断が「運命の五分間」を招くかもしれない。史実の指揮官たちが感じた苦悩を、是非追体験してみてほしい。





序章 マレー 真珠湾 蘭印・印度洋 珊瑚海 ミッドウェー ソロモン 南太平洋 マリアナ レイテ 全般

「無敵」南雲機動部隊全滅す！

ミッドウェー海戦 Battle of Midway

ミッドウェー作戦は連合艦隊の総力を挙げた戦いであった。しかし、開戦以来の連戦連勝に慢心を抱いた日本軍は、寡兵のアメリカ軍に不覚をとる。

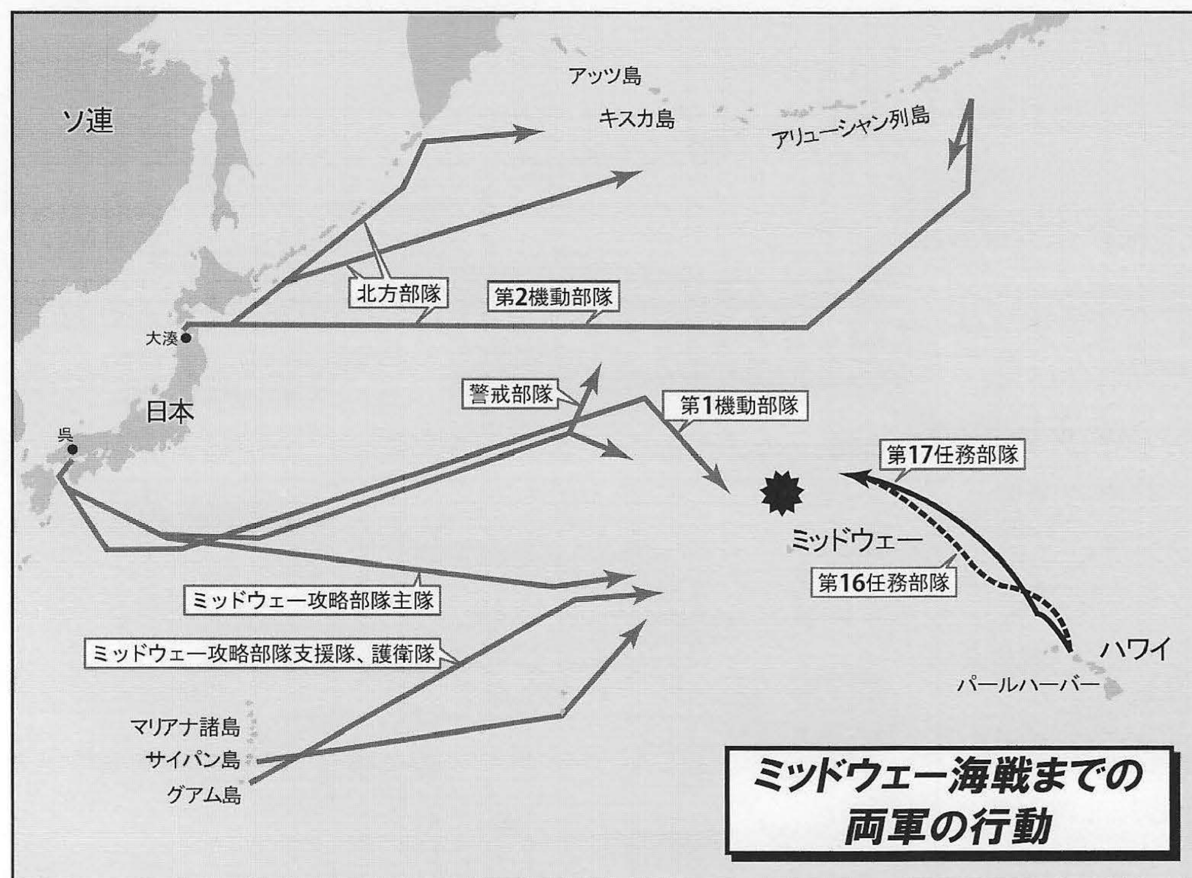
連合艦隊の総出撃

連合艦隊司令長官・山本五十六大将は、アメリカ軍を屈服させるにはアメリカ軍空母を撃滅するか、ハワイを攻略するしかないと考え、「MI作戦」を考えた。ハワイへの途上にあるミッドウェー島を攻略してハワイ攻撃の足掛かりとし、アメリカ軍空母が反撃に出てきたならば返り討ちにしようというのである。

「MI作戦」は非常に大掛かりなものだった。まず、北太平洋のアリューシャン列島に別働隊を送り込み（「AL作戦」）、アメリカ軍の眼をミッドウェー島からそらす。その間に南雲中将率いる空母部隊がミッドウェー島を奇襲する。島の航空戦力を奪ったのち上陸部隊が島を占領し、その間機動部隊はは敵艦隊の出現に備える。また、山本司令長官自ら戦艦部隊を率いて出撃し、アメリカ戦艦部隊が出てくればそれと決戦する構えであった。

参加艦艇は350隻、航空機約一千機という未曾有の大兵力が準備された。これは連合艦隊の総戦力ともいうべき陣容であり、山本司令長官はこの戦いですべての決着をつける覚悟だったのかもしれない。

先陣を務める空母部隊は「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」の4隻の大型空母を基幹とする南雲機動部隊である。「翔鶴」「瑞鶴」の2隻は珊



瑚海海戦の痛手から回復しておらず参加が見送られた。南雲機動部隊にはミッドウェー攻略とアメリカ軍空母の撃滅という、2つの作戦目標が与えられた。目標が2つあることは作戦を難しくするが、開戦以来連戦連勝で「無敵」とまで呼ばれていた南雲機動部隊の前にはささいな問題と思われた。日本軍は油断しており、目標がミッドウェーだという情報が軍港周辺で公然と語られるほど緊張感が欠けていた。

一方、アメリカ軍は暗号解読によって日本軍の動きをほとんど察知していた。作戦の日付や戦力概要はもちろん、アリューシャンで陽動作戦が行なわれることすら承知していた。そして空母「ホーネット」「エンタープライズ」に加え、珊瑚海海戦で傷ついた「ヨークタウン」を突貫工事で修理して、使える空母3隻すべてをミッドウェー島に振り向けた。

度重なる目標変更のすきを突く、アメリカ軍の奇襲

6月5日早朝、ミッドウェー島に接近した日本空母部隊は第一次攻撃隊108機を出撃させた。同時に敵空母を警戒するため、戦艦や巡洋艦から索敵機を発進させたが、重巡「利根」の4号機の発進が30分遅れてしまった。この小さな事件がのちに重大な結果をもたらすことになる。

第一次攻撃隊は未明のうちにミッドウェーに到達、爆撃を開始した。しかし日本軍機の接近を偵察機とレーダーで察知していたアメリカ軍は、戦闘機を迎撃に上げたが、爆撃機と雷撃機はすべて上空に退避させていた。第一次攻撃隊はアメリカ軍戦闘機を蹴散らし島に爆撃を加えた。だが基地施設の爆撃に成功したものの、敵機を地上で破

参加兵力

日本軍

第1機動部隊（南雲忠一中将）

空襲部隊（南雲忠一中将）
第1航空戦隊：空母「赤城」「加賀」
第2航空戦隊：空母「蒼龍」「飛龍」

支援部隊（阿部弘毅少将）
第8戦隊：重巡「利根」「筑摩」
第3戦隊第2小隊：戦艦「霧島」「榛名」

警戒隊（木村進少将）
軽巡「長良」、駆逐艦×12

第1、第2補給隊：給油船×8

ミッドウェー攻略部隊（近藤信竹中将）

主隊（近藤信竹中将）
第4戦隊第1小隊：重巡「愛宕」「高雄」
第5戦隊：重巡「妙高」「羽黒」
第3戦隊第1小隊：戦艦「金剛」「比叡」
第4水雷戦隊：軽巡「由良」　駆逐艦×7

空母部隊：空母「瑞鳳」　駆逐艦×1

補給隊：給油船×4

支援隊（栗田健男少将）
第7戦隊：重巡「熊野」「鈴谷」「三隅」「最上」
第8駆逐隊：駆逐艦×2
給油船×1

護衛隊（田中頼三少将）
軽巡「神通」　駆逐艦×10　特設掃海艇×4
駆潜艇×4　魚雷艇×5　哨戒艇×3
輸送船×14
（ミッドウェー占領部隊8,200名が搭乗）
給油船×1

航空部隊（藤田類太郎少将）
第11航空戦隊：水上機母艦「千歳」「神川丸」
駆逐艦×1　哨戒艇×1

補給隊：給兵艦×1　給糧艦×1　給油艦×2
工作艦×1

先遣部隊（指揮官：小松輝久中将）
軽巡「香取」（※クェゼリンで指揮）
潜水艦×15

航空機
空母「赤城」：零戦×21　九九式艦爆×21
九七式艦攻×21
空母「加賀」：零戦×21　九九式艦爆×21
九七式艦攻×30
空母「蒼龍」：零戦×21　九九式艦爆×21
九七式艦攻×21
空母「飛龍」：零戦×21　九九式艦爆×21
九七式艦攻×21
艦上戦闘機×84　艦上爆撃機×84
艦上攻撃機×93　合計261機

アメリカ軍

第17任務部隊（F・J・フレッチャー少将）
空母「ヨークタウン」　巡「アストリア」「ポートランド」　駆逐艦×6

第16任務部隊(レイモンド・A・スプルーアンス少将)
空母「エンタープライズ」「ホーネット」　重巡「ニューオリンズ」「ミネアポリス」「ビンセント」「ノーザンプトン」「ペンサコラ」　軽巡「アトランタ」　駆逐艦×9

補給部隊
駆逐艦×2　給油艦×2

航空機

艦載機
空母「ヨークタウン」：F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×25　SBDドーントレス急降下爆撃機×37　TBDデバステーター雷撃機×13
空母「エンタープライズ」：F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×27　SBDドーントレス急降下爆撃機×38　TBDデバステーター雷撃機×14
空母「ホーネット」：F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×27　SBDドーントレス急降下爆撃機×37　TBDデバステーター雷撃機×15
艦上戦闘機×79　急降下爆撃機×112
雷撃機×42　合計233機

基地機（ミッドウェー）
F2Aバッファロー艦上戦闘機×21　F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×7　TBFアベンチャー雷撃機×6　SBDドーントレス急降下爆撃機×16
SB2Uヴィンディケーター急降下爆撃機×11
B-26Bマローダー爆撃機×4、B-17爆撃機×19
カタリナ飛行艇×28

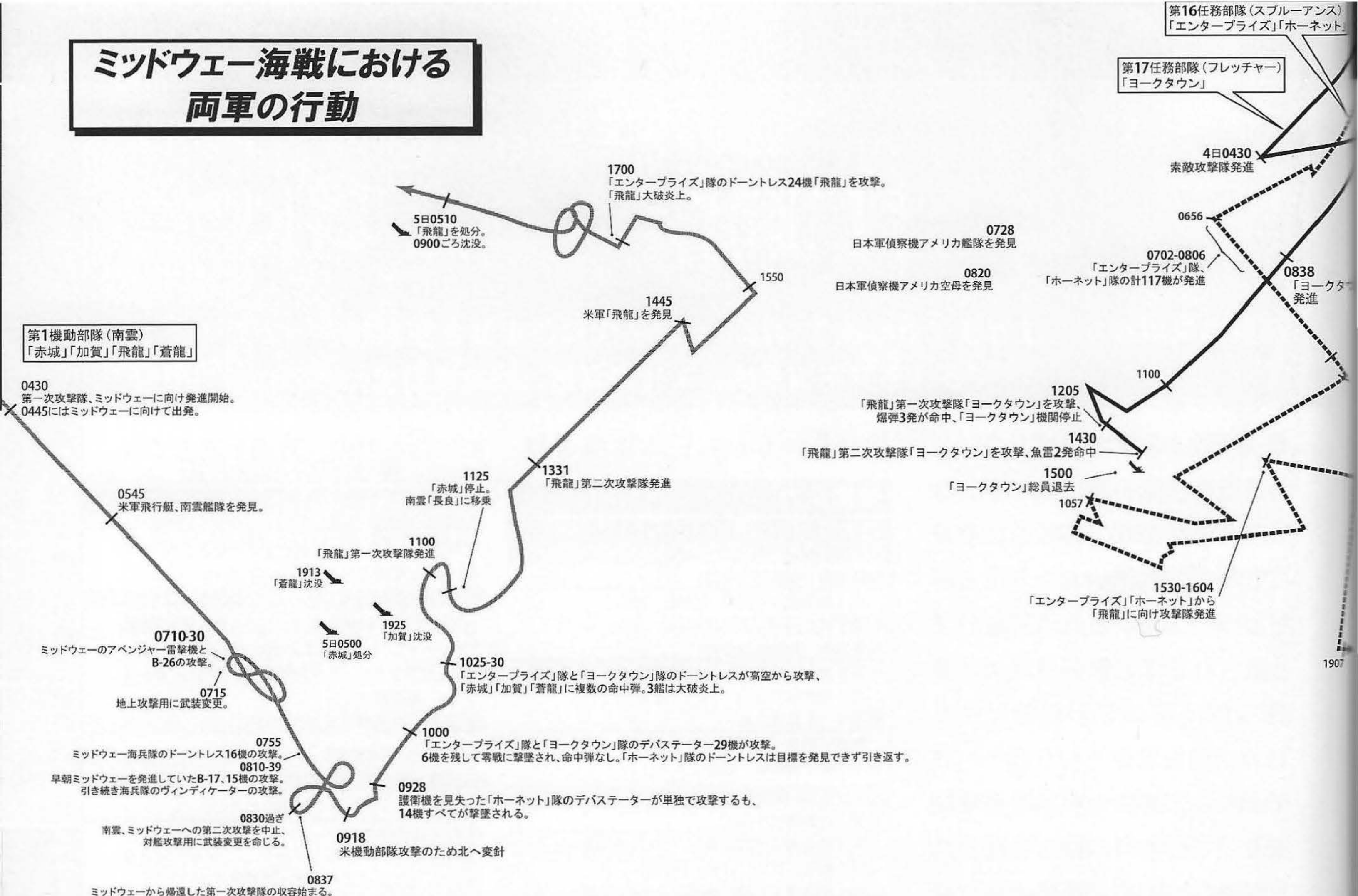
艦上戦闘機×28　急降下爆撃機×27　雷撃機×6　爆撃機×23　合計　84機

航空機計
艦上戦闘機×107　急降下爆撃機×139　雷撃機×48　爆撃機×23　合計317機

両軍の損害

日本軍
沈没：空母×2「加賀」「蒼龍」　重巡「三隈」
大破　のち自沈処分：空母×2「赤城」「飛龍」
大破：駆逐艦「荒潮」
中破：重巡「最上」
航空機：289機（うち水偵4機）

アメリカ軍
沈没：空母「ヨークタウン」　駆逐艦「ハンマン」
航空機：約150機（基地航空隊を含む）



壊することには失敗したため、攻撃隊は第二次攻撃の必要を母艦に打電した。

日本軍空母では、敵艦隊の出現に備えて魚雷などの対艦用の準備をした第二次攻撃隊が待機していたが、これを対地兵装に転換させてミッドウェー島を攻撃させることが決まった。索敵機からは空母発見の報告はなく、アメリカ軍空母はこの近海にはいないだろうと判断したのである。

日本軍が装備転換に追われている最中、ミッドウェー基地からアメリカ軍攻撃隊が波状攻撃を掛けてきた。雷撃機、爆撃機などが次々と襲い掛かるが、直掩の零戦隊の活躍と、各艦の巧みな回避運動によって、日本艦隊は無傷だった。

そして対地兵装への転換が終わったころ､遅れて発進した「利根」4号機よりアメリカ軍空母発見の報告がもたらされる。

このときすでに対地兵装への転換は終わっていたが、再び対艦装備に戻せとの命令が発せられた。地上用爆弾でもアメリカ軍空母の甲板を破壊することはできると考え、対地兵装のまま攻撃隊を出撃させる案も出されたが、結局対艦装備に転換することになる。再び作業があわただしく行なわれる。アメリカ軍空母を発進した攻撃隊が南雲機動部隊に襲い掛かってきたのはそのときだった。

アメリカ軍は、準備の終わった攻撃隊から順次、散発的に発進させていた。まず雷撃機が低空から二波に渡って来襲、これは零戦隊によってほぼ全滅させられる。しかしその間に高空から急降下爆撃隊が来襲してきた。零戦隊は低空にあって迎撃

■ ミッドウェー海戦における両軍の状況

南雲艦隊周辺での出来事		ミッドウェーおよびアメリカ艦隊周辺での出来事	
0430	第一次攻撃隊（零戦36機、九九式艦爆36機、九七式艦攻36機）の108機、ミッドウェーに向け発進開始。0445にはミッドウェーに向けて出発。		
0545	アメリカ軍飛行艇、南雲艦隊を発見。	0615	ミッドウェーからアベンジャー雷撃機6機とB-26爆撃機4機が発進。
		0630-0650	日本軍、ミッドウェーを爆撃。
		0655	ミッドウェーから海兵隊のドーントレス16機とヴィンジケーター11機が発進。
0710-30	ミッドウェーのアベンジャー雷撃機とB-26の攻撃。直衛の零戦がほとんどを撃墜。命中弾なし。	0702-0806	「エンタープライズ」隊（F4F 10機、ドーントレス33機、デバステーター14機）「ホーネット」隊（F4F 10機、ドーントレス35機、デバステーター15機）の計117機が発進。
0715	南雲提督、ミッドウェーへの第二次攻撃を決断。地上攻撃用に武装変更。	0728	日本軍偵察機アメリカ艦隊を発見。
0755	ミッドウェー海兵隊のドーントレス16機の攻撃。直衛の零戦が半分を撃墜、残りも艦隊に命中弾を得ず。		
810-39	早朝ミッドウェーを発進していたB-17、15機の攻撃。命中弾なし。引き続き海兵隊のヴィンジケーターの攻撃、中高度で爆撃を試みるが零戦にほとんどを撃墜される。命中弾なし。	0820	日本軍偵察機アメリカ空母を発見。
0830過ぎ	南雲提督、ミッドウェーへの第二次攻撃を中止、対艦攻撃用に武装変更を命じる。		
0837	ミッドウェーから帰還した第一次攻撃隊の収容始まる。第二次攻撃隊の武装変更と重なり、艦内は喧騒に包まれる。	0838	「ヨークタウン」隊（F4F 6機、ドーントレス17機、デバステーター12機）発進開始。
0928	護衛機を見失った「ホーネット」隊のデバステーターが単独で攻撃するも、14機すべてが撃墜される。		
1000	「エンタープライズ」隊と「ヨークタウン」隊のデバステーター29機が攻撃。6機を残して零戦に撃墜され、命中弾なし。		
?	「ホーネット」隊のドーントレス、目標を発見できず引き返す。		
1025-30	「エンタープライズ」隊と「ヨークタウン」隊のドーントレスが高空から攻撃、「赤城」「加賀」「蒼龍」に複数の命中弾。3艦は大破炎上。		
1100	「飛龍」第一次攻撃隊（零戦6機、九九式艦爆18機）発進。	1205-15	「飛龍」の第一次攻撃隊「ヨークタウン」を攻撃、爆弾3発が命中、「ヨークタウン」機関停止。
1331	「飛龍」第二次攻撃隊（零戦6、九七式艦攻10機）発進。	1430	「飛龍」の第二次攻撃隊「ヨークタウン」を攻撃、魚雷2発命中。
		1500	「ヨークタウン」放棄。
1700	「エンタープライズ」隊のドーントレス24機「飛龍」を攻撃。「飛龍」大破炎上。（「ホーネット」の16機はほかの艦を攻撃）	1530-1604	「エンタープライズ」「ホーネット」から「飛龍」に向けドーントレス40機発進。

が間に合わない。アメリカ軍機の爆弾が「赤城」「加賀」「蒼龍」を直撃し、その爆発は燃料と爆弾・魚雷を満載した航空機の誘爆を引き起こした。たちまち3隻の空母は大炎上し、やがて沈没あるいは味方によって処分される。

ただ一隻攻撃をまぬがれた「飛龍」は敵空母に攻撃隊を発進させ、「ヨークタウン」を大破させるが（のちに日本軍の潜水艦「イ-168」によって撃沈）、やがて「エンタープライズ」と「ヨークタウン」を飛び立った攻撃隊によって大破、味方の魚雷で処分された。これで日本軍は参加した歴戦の四空母と艦載機のすべてを失ったのである。

「主力」の名を冠して後方を進んでいた戦艦部隊になす術はなく、山本司令長官は「MI作戦」の中止を命じるしかなかった。

空母決戦シナリオ ミッドウェー海戦

俺が南雲ならミッドウェーでは負けない！その思いをココに

日本軍戦力

日本機動艦隊

戦艦 2「霧島」「榛名」
重巡 2「利根」「筑摩」
軽巡 1「長良」
駆逐艦 12「野分」「萩風」「舞風」「磯風」「浦風」「浜風」「谷風」「夕雲」「巻雲」「秋雲」「風雲」「嵐」
空母 4「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」
戦闘機 72　戦闘機 79　爆撃機 72
索敵機 7

米軍戦力

ミッドウェー基地

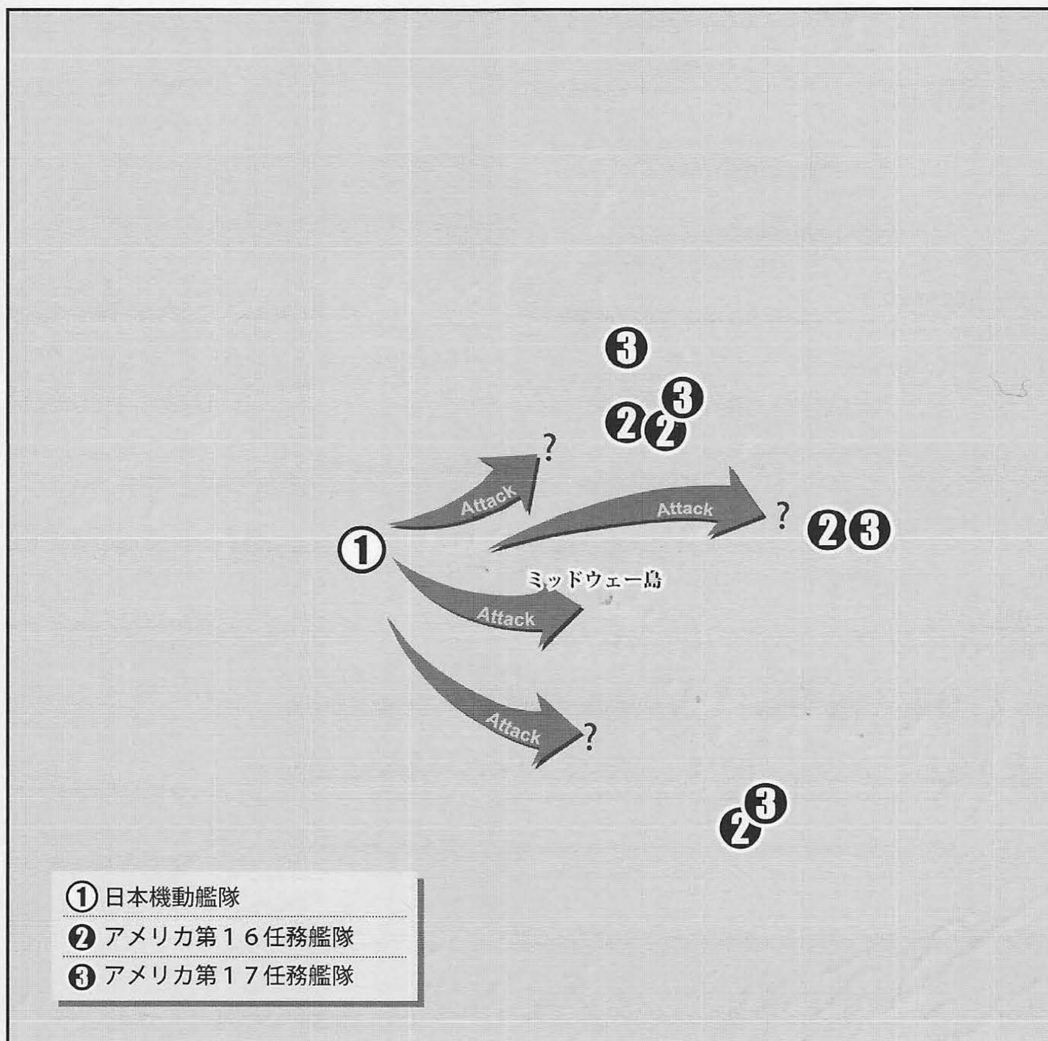
戦闘機 27　攻撃機 6　爆撃機 28
大型爆撃機 19　索敵機 4

アメリカ第１６任務艦隊

重巡 5「ヴィンセンス」「ニュー・オリンズ」「ペンサコラ」「ミネアポリス」「ノーザンプトン」
軽巡 1「アトランタ」
駆逐艦 9「バルチ」「ウォーデン」「エレット」「ケイス」「コニンハム」「マウリー」「フェルプス」「ベンハム」「リード」
空母 2「エンタープライズ」「ホーネット」
戦闘機 36　攻撃機 29　爆撃機 72
索敵機 6

アメリカ第１７任務艦隊

重巡 2「ポートランド」「アストリア」
駆逐艦 6「ラッセル」「アンダーソン」「ヒューズ」「モリス」「ハンマン」「グウィン」
空母 1「ヨークタウン」
戦闘機 15　攻撃機 14　爆撃機 18
索敵機 5



■ シナリオ概略

ミッドウェー島の航空基地を破壊することと、米艦隊空母１隻以上を沈めるのが目標となる。ミッドウェー島は米軍の索敵機および大型爆撃機の発進基地なので、何としてでも先手を撃って攻略しなくてはならない。破壊してしまうと、ゲーム中、復旧する事はない。

■ 時計を進める前に

1）第１攻撃隊は対地攻撃準備が完了しているので、ミッドウェー島への対地攻撃を設定する。

2）防空隊を選択、第２攻撃隊との間で再編成を行う。第２攻撃隊のゼロ戦をすべて防空隊に移動する（防空隊を４編隊に）。

3）防空隊を「自衛」で発進準備。

4）連合艦隊は移動させない。

■ 作戦開始

米軍はミッドウェー島から索敵機を発進させる。自艦隊を移動させていない場合、運がよければ敵の索敵機はこちらを発見できない。

発見された場合、防空隊を自艦隊の護衛として出撃させること。索敵機を撃墜する可能性があるほか、敵艦隊から発進した攻撃隊を迎え撃つ必要がある。

ミッドウェー島への爆撃で基地を破壊したら、艦隊を東に進める。地図上の「ミッドウェー島」の「島」の付近を指定するといいだろう。

このころから、敵空母索敵機が自軍艦隊に接近してくる可能性が高まる。接近ルートをよく観察し、索敵機が来たと思われる方向に向かって索敵機を出撃させること（攻略地図を参照し、敵艦隊出没エリアに向かって前もって索敵機を出撃させてもよい）。

敵攻撃機の襲撃は、4編隊の防空隊でほぼ完封できる。最初の襲撃を撃退したら、防空隊を着艦させ、整備完了次第再び護衛任務につけること（これを怠ると防空隊が燃料切れを起こしてしまう）。

防空隊の補給が終わり次第ら、第1次攻撃隊の発進準備を「対艦」で行う。これ以降、敵艦隊を発見したら、第2攻撃隊を「対艦」で準備しつつ、攻撃を開始。第2攻撃隊も準備出来次第攻撃を行う。

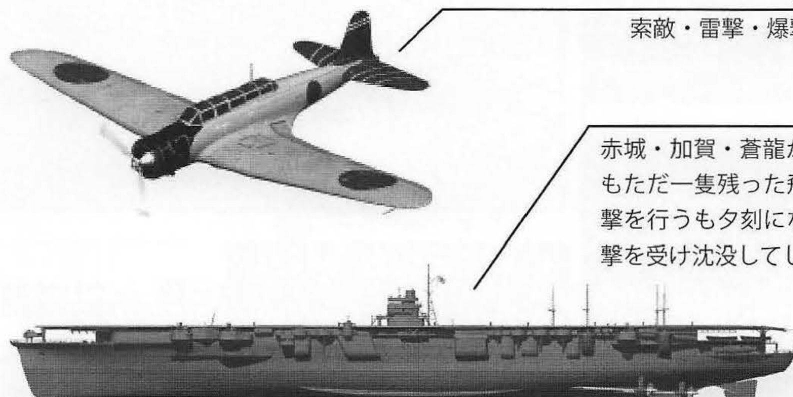
この間、帰還してきた索敵機は、帰還後即座に索敵に回し続けること。敵艦隊を発見できていたとしても、索敵機が撃墜される可能性は高い。帰還した索敵機は、発見済みの敵艦隊がいる場所へと出撃させ続けなくてはならない。

■ 勝率

攻撃隊が米軍空母を撃沈できるかどうか、米軍および自軍潜水艦がどれくらい活躍するか、索敵機がどれくらい撃墜されずにいられるかなど、運の要素によって左右される部分が非常に大きいシナリオといえる。そのため、1回で勝利を得るのは難しい。

「引き分け」になる可能性は高く、また攻撃隊が敵空母にまったく被害を与えられない（あるいは到着する前に時間切れになってしまう）こともあり、この場合は日本軍敗北となることもしばしばだ。

最初のミッドウェー島爆撃の際に、1回の爆撃で基地を破壊できなかったならば、シナリオの時間制限的に言って日本軍が大勝利する可能性は非常に低くなるだろう。大勝利を目指しているなら、その段階でシナリオをやりなおしたほうが無難かもしれない。



九七式艦攻
索敵・雷撃・爆撃に活躍する

飛龍
赤城・加賀・蒼龍が沈没した後もただ一隻残った飛龍は反復攻撃を行うも夕刻になると集中攻撃を受け沈没してしまう

勝利条件

表示条件	6月5日20:00までにミッドウェー基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。
判定基準	全米艦隊の空母を2隻以下にする
プラスポイント	ミッドウェー基地を中破 2, 大破 3, 破壊 4 米各空母大破 2, 沈没 3
マイナスポイント	日本側各空母大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
5P 以上	2P 以上	2P 未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
5P 以上	2P 以上	2P 未満

空母決戦シナリオ 決戦！ミッドウェー

ミッドウェーの戦いで連合艦隊は活躍できるのか？

日本軍戦力

日本機動艦隊
戦艦 2「霧島」「榛名」
重巡 2「利根」「筑摩」
軽巡 1「長良」
駆逐艦 12 「野分」「萩風」「舞風」「磯風」「浦風」「浜風」「谷風」「夕雲」「巻雲」「秋雲」「風雲」「嵐」
空母 4「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」
戦闘機 72 攻撃機 79 爆撃機 72
索敵機 7

本隊艦隊
戦艦 2「金剛」「比叡」
重巡 4「高雄」「愛宕」「妙高」「衣笠」
軽巡 1「由良」
駆逐艦 8「朝雲」「峯雲」「夏雲」「夕立」「春雨」「村雨」「五月雨」「三日月」
空母 1「瑞鳳」
戦闘機 12 攻撃機 12 爆撃機 0
索敵機 4

ミッドウェー攻略支援艦隊
重巡 4「鈴谷」「最上」「三隈」「熊野」
駆逐艦 2「朝潮」「荒潮」
索敵機 4

ミッドウェー攻略艦隊
軽巡 1「神通」
駆逐艦 11「陽炎」「不知火」「雪風」「初風」「時津風」「天津風」「親潮」「黒潮」「早潮」「霞」「霰」
輸送船 8

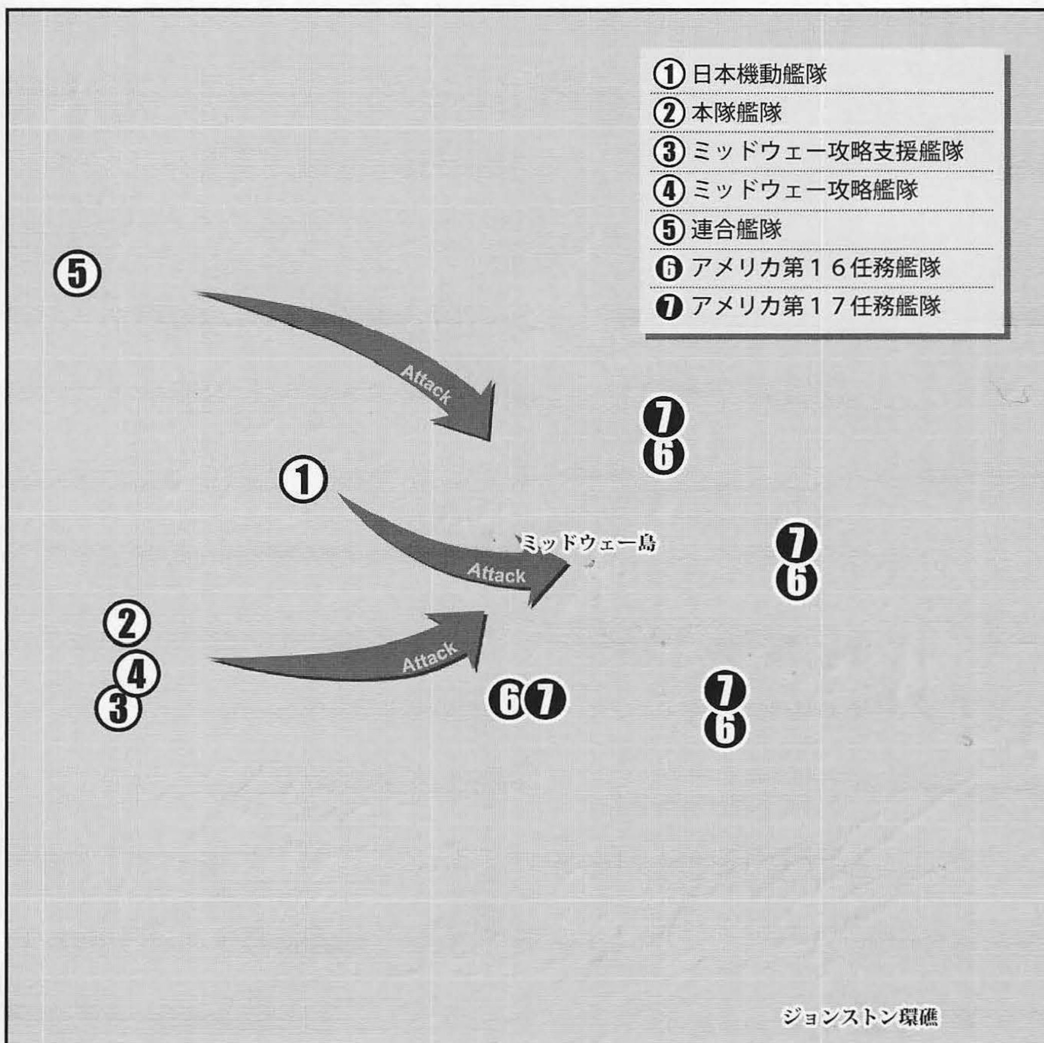
連合艦隊
戦艦 3「大和」「長門」「陸奥」
軽巡 1「川内」
駆逐艦 10「叢雲」「巻雲」「白雪」「吹雪」「初雪」「綾波」「浦波」「敷波」「磯波」「有明」
空母 1「鳳翔」
戦闘機 9 攻撃機 6 爆撃機 0
索敵機 5

米軍戦力

ミッドウェー基地
戦闘機 27 攻撃機 6 爆撃機 28 大型爆撃機 19 索敵機 4

アメリカ第１６任務艦隊
重巡 5「ヴィンセンス」「ニュー・オリンズ」「ペンサコラ」「ミネアポリス」「ノーザンプトン」
軽巡 1「アトランタ」
駆逐艦 9「バルチ」「ウォーデン」「エレット」「ケイス」「コニンハム」「マウリー」「フェルプス」「ベンハム」「リード」
空母 2「エンタープライズ」「ホーネット」
戦闘機 36 攻撃機 29 爆撃機 72
索敵機 6

アメリカ第１７任務艦隊
重巡 2「ポートランド」「アストリア」
駆逐艦 6「ラッセル」「アンダーソン」「ヒューズ」「モリス」「ハンマン」「グウン」
空母 1「ヨークタウン」
戦闘機 15 攻撃機 14 爆撃機 18
索敵機 5
空母 1「ワスプ」
（＊「ヨークタウン」と交代若しくは両艦登場する場合あり）
戦闘機 18 攻撃機 5 爆撃機 27 索敵機 0



■ シナリオ概略

ミッドウェーシナリオの上級編に相当するシナリオで、敵空母の撃沈に加えてミッドウェー島の攻略が不可欠となる。こちらの戦艦火力は圧倒的に優越しているので、うまく砲戦に持ち込んで敵の全滅を図りたい。

■ 時計を進める前に

1）機動艦隊防空隊は機動艦隊を護衛。

2）機動艦隊第一、第二攻撃隊から戦闘機を分離させ、それぞれ順次発進準備。

2）本隊および連合艦隊の防空隊を発進準備。
3）機動艦隊を南下させる。
4）機動艦隊以外の全艦隊をミッドウェーに向け移動開始。
5）索敵はまだ行わない。

■ 作戦開始

このシナリオにおいては、ミッドウェー基地の破壊と、敵艦隊を完全に全滅させることを目標とする。これによって得られるポイントは13。日本軍が空母2隻を失っても大勝利となる（大和は無傷でなくてはならないが、潜水艦以外で損傷することのほうが珍しい）。

作戦の方針としては、機動艦隊を囮とし、そこに防空部隊を集結させ、敵の航空戦力を壊滅させたうえでの反撃となる。索敵力は非常に高いので、ミッドウェーの南東付近を重点的に索敵していくこと（最初の索敵は7：00ごろから）。ただし敵艦隊を発見しても、当面は放置で構わない。だいたいの居場所が分かっていれば十分だ。

ミッドウェー島からの攻撃隊（そしておそらくは敵空母の攻撃隊も）がこちらを攻撃し終えたところで、機動艦隊の第一攻撃隊を対地装備で発進準備を行い、ミッドウェー島へ接近しつつ射程に入り次第攻撃を行う。ほとんどの場合、この攻撃で航空基地は破壊できる。

ミッドウェー島の航空基地を破壊したら、防空隊を維持しつつ、敵空母艦隊を継続的に索敵。数的優位を利用して肉薄し、艦砲射撃で全滅させる。空母による攻撃は適宜継続すること（6月5日夜に第一・第二攻撃隊・防空隊を再編成し、戦闘機2～3編隊程度を有する対艦攻撃編隊を作っておき、発進準備を行っておくと良い）。

ミッドウェー攻略艦隊は、粛々とミッドウェー島への前進を続けること。

■ 勝率

最初の猛攻撃を凌ぎ、ミッドウェー島の基地を破壊した段階でほぼ勝利は確定する。潜水艦などで空母に被害が出ることも多いが、2隻までは失って構わないので、大いに敢闘精神を発揮されたい。



零戦
格闘戦で敵無しの零戦であったがミッドウェーと同時に行われたダッチハーバーの作戦にて不時着し鹵獲されてしまう

長門
大戦中の連合艦隊のシンボルといえばこの形であった

勝利条件

表示条件	6月7日19:00までにミッドウェー攻略艦隊をミッドウェー付近へ到着させる。
判定基準	ミッドウェー攻略艦隊が、ミッドウェー50km以内に10分とどまる
プラスポイント	ミッドウェー基地を中破2, 大破3, 破壊4 米各空母大破2, 沈没3
マイナスポイント	日本側各空母大破-3, 沈没-4 大和中破-2, 大破-4, 沈没-5

判定基準を満たした場合

大勝利	勝利	敗北
5P以上	2P以上	2P未満

判定基準を満たさない場合

辛勝	引き分け	大敗北
2P以上	2P以上	2P未満

日本機動部隊シナリオ ミッドウェー海戦

勝利への執念とゲームへの情熱が、運命のターンを制する

日本軍
[機動部隊]（指揮官南雲忠一中将）
第1次航空戦隊：空母 赤城、加賀
第2次航空戦隊：空母 飛龍、蒼龍
支援部隊：戦艦 榛名、霧島
重巡 利根、筑摩
警戒隊：軽巡 長良
駆逐艦 6ユニット（風雲、夕雲、巻雲、秋雲、磯風、浦風、浜風、谷風、萩風、舞風、嵐、野分）
[攻略部隊]
支援隊 重巡 鈴谷、三隈、最上、熊野
駆逐艦 1ユニット（朝潮、荒潮）
[艦載機]

搭載艦／機種	零戦	九七艦攻	九九艦爆
赤城(ア)	2.5	2	2
加賀(カ)	2.5	3	2
飛龍(ヒ)、蒼龍(サ)各	2	2	2

Midway
ミッドウェー

アメリカ軍
[空母攻撃部隊]（司令官フレッチャー少将）
第17機動部隊
空母 ヨークタウン
重巡 アストリア、ポートランド
駆逐艦 3ユニット（ハマン、ヒューズ、モリス、アンダーソン、ラッセル、グイン）
第16機動部隊
空母 エンタープライズ、ホーネット
重巡 ニューオリンズ、ビンセンス、ミネアポリス、ノーザンプトン、ペンサコラ
軽巡 アトランタ
駆逐艦 4.5ユニット（ヘルペス、ワーデン、ベナム、モナハン、コリンガム、モーリ、エールウィン、ボーク、エレット）
[航空機]

搭載艦／機種	F4F	SBD	TBD		
各空母(CV5,6,8)	3	4	1		
基地名／機種	F2A	B17	B26	TBD	SB2U
ミッドウェー基地(M)	3	1	1	1	1

ミッドウェー基地ユニット

■ このシナリオについて

言わずと知れたミッドウェー海戦のシナリオである。日本軍優位な中、指揮官の判断ミスで大敗北を喫したというイメージが一般的だが、これは必ずしも事実を反映していない。日本軍は空母の数で勝っているものの、米軍にはミッドウェー基地があり、航空ユニットの数を比較すると圧倒的に米軍側が優位なのだ。

	日本軍	米軍
空母	4	3
基地	0	1
戦闘機	9	12
攻撃隊	17	19

しかも日本軍には、ミッドウェー基地の攻撃という目標があるため、どうしても場所が特定されやすい。このシナリオにおいても日本軍は二面作戦を余儀なくされるため、シナリオのランクこそ「初級編」だが、日本軍で勝利するには、高度な部隊運用能力が必要となる。あくまで使用するルールの量が少ない、という意味での「初級」なのだ。

ある程度自信がついてきた

ら、是非このシナリオの日本軍を勝利に導いてほしい。

■ セットアップの前に

マニュアル第 11 部「戦略と戦術」にあるように、第三・第四ターンが運命のターンになりがちだ。ルールによって、第三ターンに日本軍のミッドウェー基地への攻撃が行われ、必然的に第三ターンか第四ターンには米軍側の反撃が発生する。よって両陣営ともこの運命のターンを制する作戦を立案しなければならない。

日本軍側としてはミッドウェー基地の重要性は（シナリオ条件として以外の面においては）あまり高くないが、残っていると厄介なのは間違いなく、第三ターンに落とそうとするだろう。

米軍側としては、基地を破壊されるとミッドウェー基地航空隊が使い物にならなくなるので、第三ターンには何らかの手を打つ必要がある。

■ 連合軍の戦力

航空戦力で勝っているものの、基地航空隊はひ弱であり、空母航空隊も 1/6 の確率で接敵できない部隊が発生する。とはいえ二ターン連続して全力で攻撃隊を送り出せるこの戦力は、日本軍から見ると脅威に映るだろう。

ミッドウェー基地航空隊は、数は多いが、能力が低い。第三ターンの運用方針としては、索敵隊の延長として使い捨てるか、半ば博打で攻撃隊として用いるかということになるだろう。

また地味な存在ではあるが、対空能力の高い防空巡洋艦アトランタがいる。

■ 日本軍の作戦

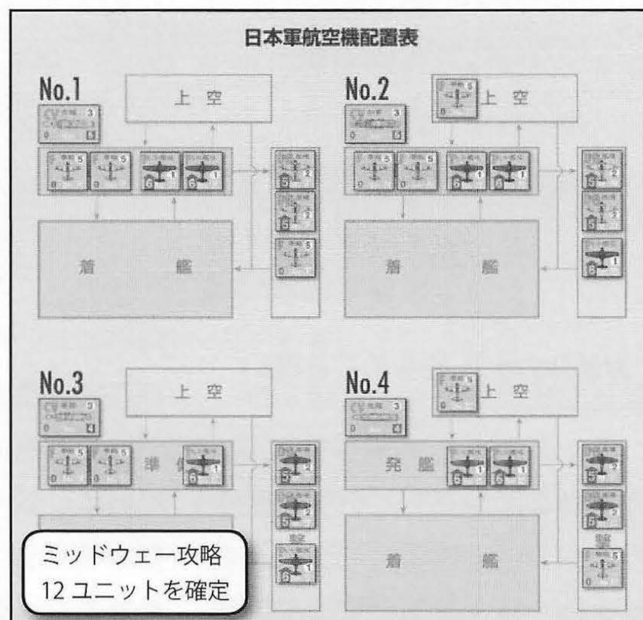
第三ターンに 12 ユニットでミッドウェーを空襲するという条件は、絶対にクリアしなくてはならない。艦爆隊 8 ユニットは真っ先に編入確定。残り 4 ユニットの選択に頭を悩ませることになる。追撃はバッファロー 3 ユニットなので零戦 3 ユニットを送れば十分 (史実では 4 ユニット相当) だが、運命のターンの主眼はこの攻撃ではない（マニュアルでも「3 ユニットは送りすぎ」とされている）。零戦隊は分割運用も可能なので最小限にし、残りは艦攻隊で埋めよう。

残った零戦隊は、艦隊の上空直援のローテーションを計画し、艦攻隊は見つけた敵空母部隊を全力で攻撃する。攻撃隊には可哀想な話だが、零戦の護衛は 1 ユニットつくかつかないかという事も多いだろう。

■ ワンポイント

このシナリオの山場は、おおむね第三～第四ターン、遅くとも第五ターンに訪れることが多く、そしてこの山場の主導権は、米軍側が持っている事が多い。

しかし日本軍側は、主導権を取り返す事で流れを変える事が可能だ。流れが変わるポイントは、日本側の上空直援隊である事が多い。日本軍の場合は、艦隊の居場所は早い段階で確定されるもののと割り切り、戦力を第三～五ターンのどの段階に集中させるかの判断が鍵になる。



1942年8月～1943年3月

南海の天王山「ガダルカナル島」をめぐる激しい長期戦

ソロモンの死闘 The Salomon Campaign

日米両軍はソロモン海を中心に激しく闘い合う。日本軍にはミッドウェー海戦後も、まだ多くの搭乗員が残っており、再建中の機動部隊もこの地へ投入される。



ガダルカナル島をめぐる戦い

ミッドウェー海戦の敗北後、日本軍は兵力の不足から米豪分断を狙う「FS作戦」を中止することになったが、以前より計画されていたソロモン諸島ガダルカナル島の前進航空基地建設が進められていた。ガダルカナル島は、日本軍の前進基地ラバウルから千kmも離れており、零戦でも往復がやっとという場所にあった。そこに新たな前進基地を建設することはあまりに無謀であるといわざるを得ない。

アメリカはこれに反撃することを決定、1942年8月7日にアメリカ海兵隊およそ1万8千名が上陸する。島を守備していたわずかな日本軍は飛行場を捨てて撤退するしかなかった。アメリカ軍は奪った飛行場をヘンダーソン飛行場と命名、豊富な資材を使って拡充する。

日本軍は上陸したアメリカ軍を過小評価した。一木支隊1,000名の攻撃が失敗に終わると、川口支隊4,000名を送って攻撃するがこれも失敗。兵力を逐次投入しては撃退されることを繰り返した。10月になって第2師団2万名を島に上陸させるものの、アメリカ軍の空襲により輸送船は次々と沈められ、必要な重火器や補

給品を欠くありさまだった。そして10月に行なわれた第2師団の総攻撃は5,000名あまりの損害を出して失敗に終わり、以後小部隊による斬り込み以外は守勢に立つしかなかった。しかも補給が滞り、兵士たちは飢えと病気に苦しむようになる。これが餓島と呼ばれる由来である。

●ガダルカナル島をめぐる戦い

1942年	
7月上旬	海軍設営隊約2,600名および海軍陸戦隊約250名が上陸。
8月7日	アメリカ第1海兵師団上陸。
8月8～9日夜	第一次ソロモン海戦。三川艦隊が上陸部隊を護衛していたアメリカ艦隊を撃破。
8月18日	一木支隊約900名が上陸。
8月20～21日	一木支隊、ヘンダーソン飛行場を攻撃するも壊滅。
8月23～24日	第二次ソロモン海戦。
～9月上旬	駆逐艦による夜間「鼠輸送」で川口支隊約4,000名が逐次上陸。
9月12～14日	川口支隊の攻撃失敗。
10月上～中旬	第2師団を中心とする増援2万が上陸。
10月14日未明	戦艦「金剛」「榛名」ヘンダーソン飛行場に艦砲射撃。
10月23～25日	第2師団の攻撃失敗。
10月26～27日	南太平洋海戦。
11月12～13日夜	第三次ソロモン海戦第一夜。戦艦「比叡」沈没。
11月13～14日夜	第三次ソロモン海戦第二夜。戦艦「霧島」沈没。
1943年	
2月1～7日	日本軍ガダルカナル島を撤退。戦死・行方不明2万名以上。

ガダルカナル島周辺では第一次～第三次ソロモン海戦、南太平洋海戦など数多くの海戦が行なわれる一方、日本海軍はガダルカナルへの物資輸送に多くの艦船を割かねばならなかった。ここでの戦いは消耗戦となり、多くの艦船、航空機が失われた。また、この作戦で数十万トンに及ぶ輸送船舶を失ったことは、日本の戦争遂行能力に大きな悪影響を与えることになる。

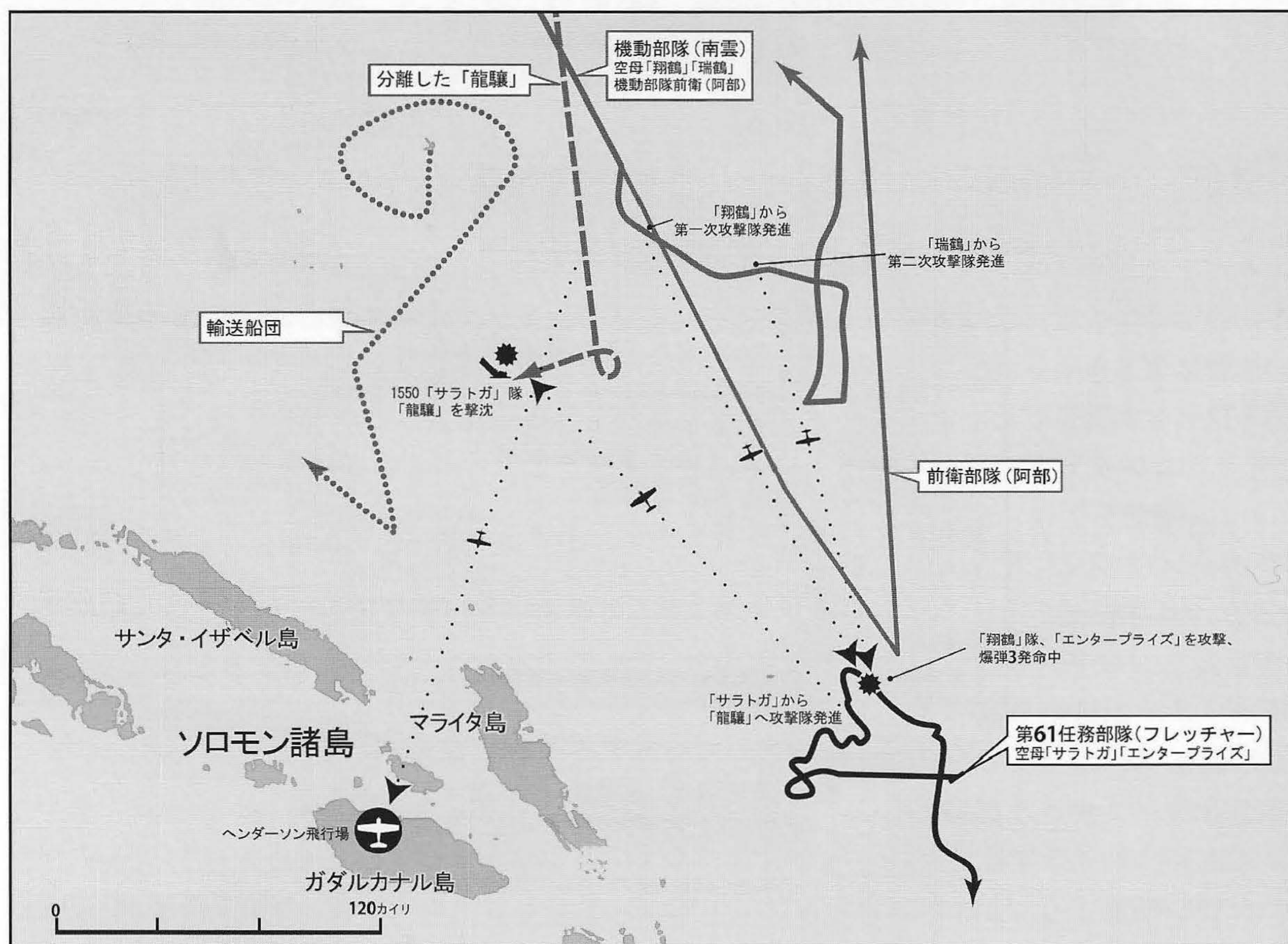
ガダルカナル島の攻防は翌年2月まで続き、日本軍は撤退を決定する。撤退作戦は成功し1万名以上が島を脱出するが、半年の戦いで島で倒れた兵士は2万名以上、その半数は飢えと病気によるものだった。

第一次ソロモン海戦―海戦史上まれなワンサイドゲーム

ガダルカナル島に上陸してきたアメリカ軍に最初に反撃したのはラバウルに基地を置く、巡洋艦を中心とした三川軍一中将率いる第8艦隊である。第8艦隊は連合艦隊の指示を待つことなくただちに急行し、揚陸作業中と思われるアメリカ軍補給船団を粉砕する作戦を立案する。実は第8艦隊は編成から間もなく、全艦そろって艦隊行動をしたことはなかった。そのため三川中将は複雑な艦隊行動を避け、全艦隊が一本に連なる単縦陣で突入し、一戦交えたのちは即座に反転し、夜が明ける前に敵空母の攻撃圏外へ離脱することにした。

翌8日、昼間は敵哨戒機をあざむくためブーゲンビル島南方を周遊した第8艦隊は、日没と同時に南下を開始した。暗闇の中、島と島の間の狭い海峡を進んだ第8艦隊は、深夜サボ島周辺に停泊中のアメリカ＝オーストラリア連合艦隊を襲撃した。第8艦隊の突入はまったくの奇襲となった。狭い海峡を哨戒していた2隻のアメリカ軍駆逐艦は対艦レーダーを装備していたが、島影が障害となって日本艦隊を見逃したのである。

第8艦隊はアメリカ軍駆逐艦の間をすり抜け、日付が9日に変わるころ、巡洋艦から発進した水上機が照明弾を投下すると同時に攻撃を開始した。日本艦



隊は熟練の夜間射撃の技量を示し、見事な戦闘を行なった。旗艦「鳥海」は大胆にも探照灯を用い、自らの位置をさらしながらも敵艦隊をとらえ、後続の艦がそれに対し猛烈な砲撃を行なった。連合軍艦隊は反撃する前に大打撃をこうむった。サボ島の南側にいた重巡「キャンベラ」は沈没、重巡「シカゴ」は艦首を吹き飛ばされて航行不能に陥った。

目指す敵輸送船団の前にアメリカ艦隊が立ちふさがっているのは明らかで、第８艦隊は二手に分かれ、北へ回頭する。そこへ新たな敵艦隊が現れた。サボ島の北東で警戒していた重巡「アストリア」「クインシー」「ビンセンズ」である。この重巡３隻は二手に分かれた日本艦隊の間に入り込んでしまった。三川艦隊はこれに猛砲撃を浴びせ、すべて撃沈する。

こうして第一次ソロモン海戦は日本軍の完勝に終わった。日本軍は一隻も失うことなく、敵重巡４隻を沈めたのだ。しかし本来の目的であった輸送船団への攻撃はできなかった。夜明け前に離脱しなければならなかった第８艦隊は戦略目標を見逃したのである。

第二次ソロモン海戦
一新・機動部隊出動

日本軍はガダルカナル島へ増援を送ろうとするが、遠い島へ兵員を送るのは困難で、まずは軽装備の部隊を駆逐艦で送り込んだ。しかしアメリカ軍を撃退するためには、重装備を輸送船に積んで送り込まなければならず、その輸送船団は16日にトラック島を出発し、22日にガ

ダルカナル島に上陸する予定であった。ところが20日朝、哨戒機が敵空母部隊を発見、連合艦隊司令部は近藤中将率いる前進部隊と、南雲中将率いる機動部隊を急遽南下させ、輸送船団を支援することにした。

機動部隊は、空母「翔鶴」「瑞鶴」と軽空母「龍驤」を基幹とするもので、軽空母は主に防空の役目を負い、発艦能力の高い大型空母は攻撃任務を行なうことが考えられていた。また空母部隊の前方を前衛部隊が進み、敵の注意を引き付ける役目を負わせた。

アメリカ軍は日本軍の増援を阻止せんと、空母部隊を展開していたほか、ガダルカナル島のヘンダーソン飛行場に航空隊が進出していた。だが、アメリカ軍は日本軍空母の存在をまだ知らなかった。そしてガダルカナル島へ向かう日本の輸送船団を攻撃しようとしたものの、悪天候と船団が一時北へ針路を変えたために見失ってしまう。アメリカ軍は日本軍空母を発見できなかったため、空母「ワスプ」を燃料補給のために後方へ下げることにした。このためアメリカ軍は翌日の戦いを残り2隻の空母のみで戦わなければならなくなる。

南雲VSフレッチャー再び

南雲中将は8月24日、敵空母の警戒にあたるとともに、「龍驤」をわずかな護衛を付けて分離し、輸送船団護衛とガダルカナル攻撃を命じた。「龍驤」はガダルカナル島のヘンダーソン飛行場に向け攻撃隊を発進させるが、「龍驤」の存在はアメリカ軍の知るところとなる。

アメリカ軍はただちに「サラトガ」から攻撃隊を「龍驤」に向けて発進させた。ところがその直後、偵察機が「龍驤」の北東を南下中の「翔鶴」と「瑞鶴」を発見したのである。このビッグターゲットの出現に、アメリカ軍は発進した攻撃隊を「翔鶴」と「瑞鶴」に向わせようとしたが、無線の具合が悪く攻撃隊と連絡をとることができなかった。「サラトガ」隊はそのまま「龍驤」に襲い掛かり、「龍驤」はたちまち撃沈されてしまう。

アメリカ軍が「龍驤」に気をとられている間に、日本軍もアメリカ空母部隊を発見した。「翔鶴」と「瑞鶴」から発進した攻撃隊は「エンタープライズ」を攻撃し、爆弾3発を命中させる。「エンタープライズ」は飛行甲板を引き裂かれ、応急修理によって損害を食い止めたものの、ただちに撤退するしかなかった。

第二次ソロモン海戦は日本側が「龍驤」を失ったほかは、両軍とも決定的な打撃を相手に与えることはできなかった。しかし、この海戦のために船団護衛に穴があき、輸送船団はガダルカナル島へ向かうことを断念せざるをえなかった。第一次ソロモン海戦に引き続き日本軍は戦略的な目標を達成できなかったのである。

その後もサボ島沖夜戦（10月11日）、ヘンダーソン飛行場砲撃（10月13日）と日本艦隊は出撃して戦果を得るが、決定的な勝利とはならず、ガダルカナルの戦況は次第に悪化してゆく事となる。

第二次ソロモン海戦両軍参加兵力

日本軍

機動部隊（南雲忠一中将）

空母×3：「翔鶴」「瑞鶴」「龍驤」
戦艦×2：「比叡」「霧島」
重巡×4、軽巡×1　駆逐艦×11
航空機：零戦×78　九九式艦爆×54
九七式艦攻×45　合計177機

アメリカ軍

第61任務部隊（フレッチャー中将）

空母×2：「サラトガ」「エンタープライズ」
戦艦「ノースカロライナ」
重巡×3　軽巡×1　駆逐艦×10
航空機：F4F ワイルドキャット艦上戦闘機×70
SBD ドーントレス急降下爆撃機×73
TBF アベンジャー雷撃機×31
合計　174機

第二次ソロモン海戦両軍の損害

日本軍

沈没：軽空母「龍驤」　駆逐艦「睦月」
輸送船×1
中破：水上機母艦「千歳」　軽巡「神通」
航空機：63機［零戦×22、九九式艦爆×21
九七式艦攻×21］

アメリカ軍

中破：空母「エンタープライズ」
航空機：17機以上

空母決戦シナリオ 第二次ソロモン作戦

ソロモン海へ投入された機動部隊同士が再び激突!!

日本軍戦力

ラバウル基地
なし

ショートランド基地
索敵機 3

日本機動艦隊本隊
重巡 1「利根」
駆逐艦 7「夕雲」「風雲」「秋雲」「初風」「秋風」「時津風」「天津風」
戦闘機 78　攻撃機 45　爆撃機 36
索敵機 7

日本機動艦隊前衛
戦艦 2「比叡」「霧島」
重巡 3「筑摩」「鈴谷」「熊野」
軽巡 1「長良」
駆逐艦 3「綾波」「浦波」「敷波」
索敵機 3

前進艦隊
戦艦 1「陸奥」
重巡 5「高雄」「愛宕」「摩耶」「妙高」「羽黒」
軽巡 1「由良」
駆逐艦 9「山雲」「朝雲」「夏雲」「黒潮」「親潮」「早潮」「春雨」「村雨」「五月雨」
索敵機 4

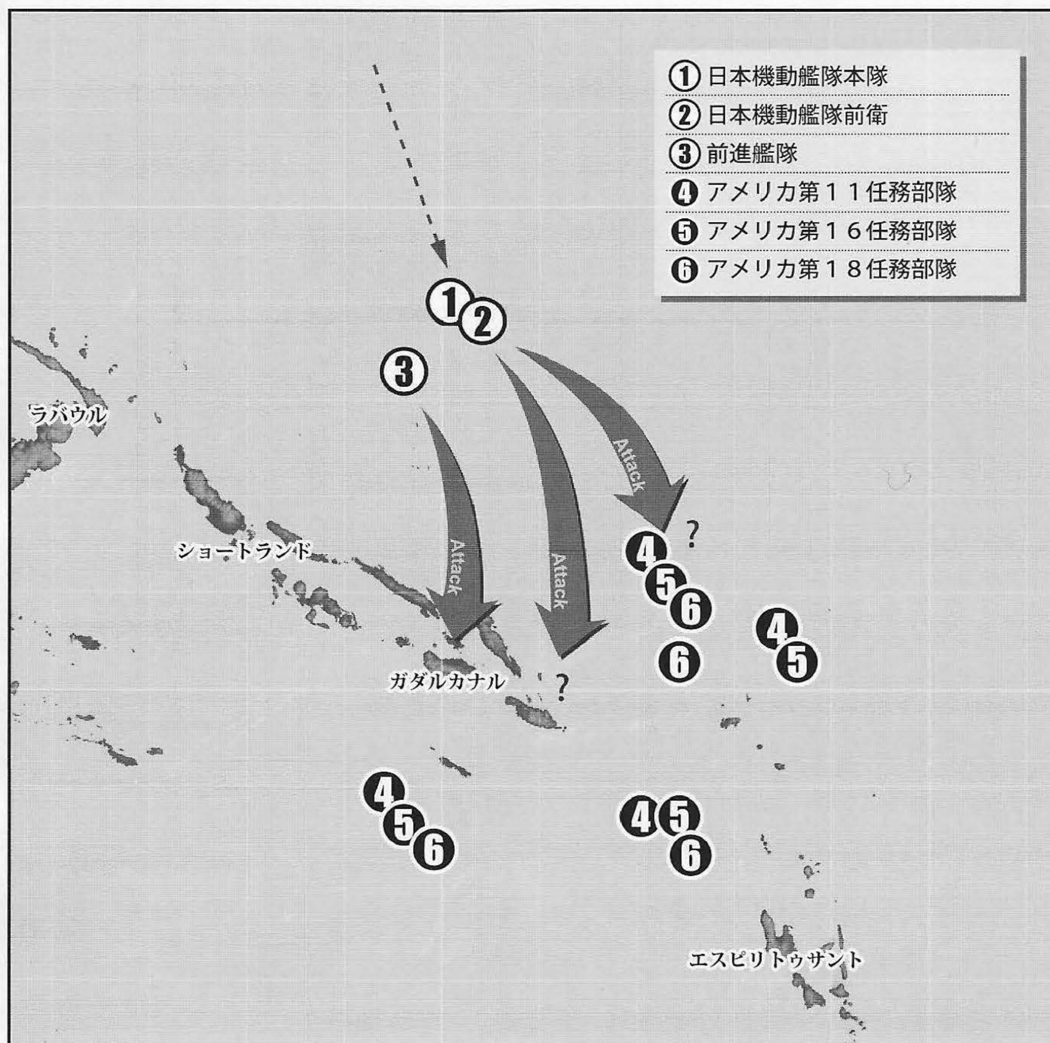
米軍戦力

ヘンダーソン基地
なし

アメリカ第１１任務部隊
重巡 2「ニュー・オリンズ」「ミネアポリス」
駆逐艦5「ウォーデン」「ファラガット」「マクドノー」「デイル」「フェルプス」
空母 1「サラトガ」
戦闘機 36　攻撃機 15　爆撃機 18
索敵機 14

アメリカ第１６任務部隊
戦艦 1「ノース・カロライナ」
重巡 1「ポートランド」
軽巡 1「アトランタ」
駆逐艦 6「マウリー」「グレイソン」「バルチ」「ベンハム」「エレット」「モンセン」
空母 1「エンタープライズ」
戦闘機 36　攻撃機 15　爆撃機 18
索敵機 16

アメリカ第１８任務部隊
重巡 2「ソルトレイクシティ」「サンフランシスコ」
軽巡 1「サン・ファン」
駆逐艦7「アーロンワード」「スタック」「ファーレンホルト」「セルフリッジ」「ブキャナン」「ラング」「ステレット」
空母 1「ワスプ」
戦闘機 0　攻撃機 0　爆撃機 0
索敵機 16



■ シナリオ概略

ガダルカナル島の航空基地を破壊することと、米艦隊空母１隻以上を沈めるのが目標となる。だが、史実の戦略目標からは離れるが、米艦隊空母を２隻撃沈するのでも構わない。実は空母戦よりも、艦隊決戦が鍵となる豪快なシナリオである。

是非ここで連合艦隊の実力を発揮させてみよう。

■ 時計を進める前に

1）日本機動部隊本隊（以下本隊）、日本機動部隊前衛（以下前衛）、前進艦隊を南下させるよう指令

2）前衛と前身艦隊は南東方向に索敵機を発進、ショートランド基地からは東方向へ索敵機を発進。本隊の索敵機はまだ出さない。

3）本隊の第一攻撃隊を対艦装備で発進準備。

■ 作戦開始

勝利条件の理解が鍵となるシナリオである。大勝利のために必要なのは、こちらの空母に損害がない状態で「敵空母1隻の撃沈とガダルカナル島基地の破壊」か、「敵空母2隻の撃沈」となる。戦艦と重巡は、どんなに損害を受けても構わない。

ガダルカナル島に敵航空隊は存在しないうえ、艦隊を南下させるとちょうど深夜にガダルカナル島に前進部隊が突入できる。このあと前進艦隊をすべて失ったとしても勝利には関係ないので、前進艦隊はガダルカナル島基地に向かい基地攻撃を行うこと。夜間のうちに基地の破壊が可能だ。

本隊は、前衛・前進部隊の索敵機が折り返し地点に到達する頃を狙い、同じような海域を索敵すること。また、第一攻撃隊の準備が完了次第、第二攻撃隊も対艦装備で発進準備を行う。

敵艦隊は3つあるが、どの艦隊も必ず1隻、空母がいる。敵艦隊を発見次第、防空隊を空母の護衛につけ、航続距離に注意した上で、攻撃隊で敵艦隊を攻撃すること。

最初の攻撃で敵空母を撃沈できなかった場合、前衛を敵空母艦隊の存在しそうな海域に突入させる。こちらの索敵機が生き残っているなら、艦隊攻撃を指示すること。

本隊は航空隊を再編、ゼロ戦だけで1〜2飛行隊を作り、前衛からある程度離れた場所をキープする。2飛行隊を作ったならば、そのうち1飛行隊は前衛の護衛につけると良い。

24日の01：00〜02：00までにはガダルカナル島の基地は破壊されるので、前進艦隊は索敵機を飛ばしつつ北方へ退避するか、敵空母艦隊が見つかっているなら艦隊攻撃を指示する（ガダルカナル島付近の海域は陸地が混み合っているのでプロットに注意）。

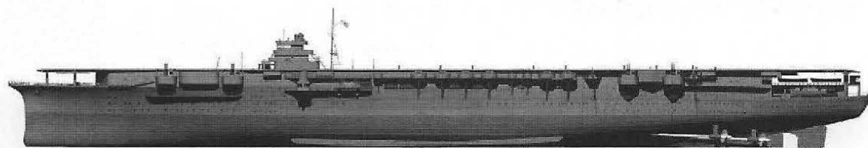
この後は、こちらの空母に被害を出さないよう、護衛のゼロ戦部隊を丁寧に維持しつつ、艦隊決戦での敵空母撃沈を目指す。敵空母を1隻でも撃沈したなら、本隊は北方へと離脱すること。万が一、空母に損害が出た場合、前衛で執拗に敵艦隊を攻撃し続けると、敵空母2隻を撃沈できることも多い。

■ 勝率

艦隊決戦に集中すれば、非常に高確率で大勝利が可能だ。最悪、最初から零戦をかき集めて護衛戦隊を作り、攻撃機は格納庫に置いたままでも構わない。

瑞鶴

真珠湾からレイテまで戦い続けた殊勲艦
レイテで沈むまで被害らしい被害も受けなかった



勝利条件

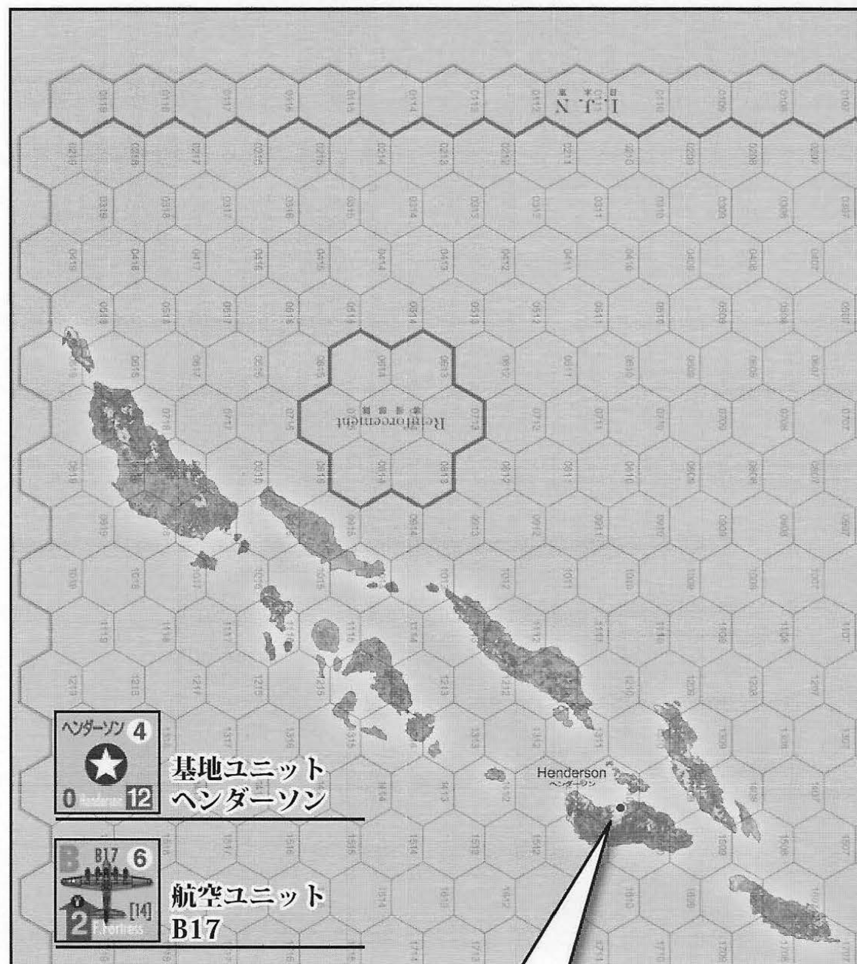
表示条件	8月24日20:00までにヘンダーソン基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。
判定基準	全米艦隊の空母を2隻以下にする
プラスポイント	ヘンダーソンを中破2, 大破3, 破壊4 米各空母を中破1, 大破3, 沈没4
マイナスポイント	日本側各空母大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
8P以上	5P以上	5P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
8P以上	5P以上	5P未満

日本機動部隊シナリオ 第二次ソロモン海戦

夜戦を制し、ガ島を制し、空母戦を制し、ソロモンを制す



■特別ルールとヘンダーソン基地

ヘンダーソン基地を破壊し輸送船が到達すると、日本軍はポイントを獲得できる。ただし輸送船が1ユニットでも撃沈されると、このポイントは入らない。日本軍としてはヘンダーソン基地の攻略方法を考えないといけないところが、ミッドウェーとの違いである。

ミッドウェーではルールによって攻撃方法が決められていたが、このシナリオでの攻撃方法は3つ。

①機動部隊で空襲

②戦艦での夜間砲撃

③上陸部隊(重巡)での攻略

①の場合、基地戦力の反撃を受ける可能性が高いのと、機動部隊の場所がバレる可能性も高くなる。②が現実的だろう。③だと輸送船への被害の可能性も発生する。

また基地にはB17が存在し、特別ルールによって第8ターンに攻撃できる。この攻撃では「まぐれ当たり」もありえるのだが、どちらかというと索敵の延長だろう。ここで機動部隊の場所を特定されると、日本軍としては不利な展開となる。

日本軍

[第3艦隊](司令官南雲忠一中将)

第1航空戦隊	空　母	**翔鶴、瑞鶴**
	軽空母	**龍驤**
第11戦隊	戦　艦	**比叡、霧島**
第7戦隊	重　巡	**熊野、鈴谷**
第8戦隊	重　巡	**利根、筑摩**
第10戦隊	軽　巡	**長良**
	駆逐艦	**6ユニット**(風雲、夕雲、巻雲、秋雲、時津風、天津風、初風、秋風、浦波、敷浪、綾波、舞風)

[第2艦隊](司令官近藤信竹中将)

第4戦隊	重　巡	**愛宕、高雄、摩耶**
第5戦隊	戦　艦	**陸奥**
	重　巡	**妙高、羽黒**
第4水雷戦隊	軽　巡	**由良**
	駆逐艦	**4ユニット**(朝雲、山雲、夏雲、峯雲、有明、夕暮、白露、時雨)

[外南洋部隊](指揮官三川軍一中将)

第6戦隊	重　巡	**鳥海、青葉、衣笠、古鷹**
第2水雷戦隊	軽　巡	**神通**
	駆逐艦	**5ユニット**(陽炎、海風、涼風、江風、嵐、夕凪、睦月、望月、卯月、弥生)
増援部隊	輸送船	**2ユニット**

[艦載機]

搭載艦／機種	零　戦	九七艦攻	九九艦爆
翔鶴(シ)、瑞鶴(ス)	2	2	2
龍驤	3*	1*	0

* 搭載艦名のないユニットを使用します。

アメリカ軍

[第61機動部隊]

第11部隊(指揮官フレッチャー少将)

空　母	**サラトガ**
重　巡	**ミネアポリス、ニューオリンズ、オーストラリア**(濠)
軽　巡	**ホバート**(濠)
駆逐艦	**2.5ユニット**(フェルプス、ファラガット、ワーデン、マクドナ、デール)

第16部隊(指揮官キンケード少将)

空　母	**エンタープライズ**
戦　艦	**ノースカロライナ**
重　巡	**ポートランド**
軽　巡	**アトランタ**
駆逐艦	**2.5ユニット**(ボルチ、モーリ、ベナム、グレイスン、モンセン)

第18部隊(指揮官ノイス少将)

空　母	**ワスプ**
重　巡	**サンフランシスコ、ソルトレークシティ**
軽　巡	**サンファン**
駆逐艦	**3ユニット**(艦名不明)
警戒部隊	駆逐艦**1ユニット**(ヘンリー、ブルー)

[航空機]

搭載艦／機種	F4F	SBD	TBF	B17
各空母(CV3,6,7)	3	4	1	–
ヘンダーソン基地(H)	2	1	–	1*

ヘンダーソン基地ユニット

* ミッドウェー基地用ユニットを使用します。

■ このシナリオについて

史実のミッドウェー海戦が大振りな殴り合いとすれば、ソロモン海域での戦闘は細かいジャブの打ち合いで様子を見合った感が強い。とはいえこのシナリオでは、夜戦あり、艦砲射撃による基地攻撃あり、空母戦ありと、かなり派手な展開になることが多い。

珊瑚海海戦と比べて投入戦力が多い事も、展開の幅が広がっている要因だろう。

■ セットアップの前に

ミッドウェー海戦シナリオでは第三～第五ターンの航空隊運用が重要になったが、ソロモン海戦では作戦において重点となる日時をいつに設定するかが問われる。そして、このシナリオでの主導権は日本側にある。

マニュアル第11部「戦略と戦術」にもあるように、第一日目の日本側の展開が、シナリオ全体の流れを決めることになるだろう。艦隊の夜戦、基地への砲撃、基地航空隊の運用、空母戦をどう組み立てるか。このゲームの集大成と位置しているこのシナリオでは、指揮官として悩む面白さを存分に味わえる。また同時に空母戦という世界において、迷うことの危険性も教えてもらえる。

■ 連合軍の戦力

ミッドウェー海戦で勝利したにも関わらず、戦力的にはまだ優位とは感じられない。ただし空母3隻と、ガ島基地（ヘンダーソン基地）の航空戦力は、やはり大きい。二日目になると空母ワスプの一個戦力が戦線に到達する。またこのシナリオにも防空巡洋艦アトランタと、サンファンが存在する。

■ 日本軍の作戦

このゲームのヒストリカルシナリオでは、日本軍が二正面作戦を強いられることが多い。ある意味、史実におけるもっとも根本的な戦略的劣勢が、そのままシナリオに反映されていると考えることもできるだろう。

まずガ島基地だが、空襲も可能ではあるが、敵の基地航空隊もいれば、敵の空母戦力との戦いも控えている。艦隊による夜間の艦砲射撃も可能なので、無理に空襲する必要はないだろう。

むしろここで航空戦力を消耗してまでガ島を空襲する価値はないし、「空襲しなければならない」といったルールも存在しない。あくまで夜間艦砲射撃を基本とし、基地航空隊が活動できる昼間は近づかないくらいの気持ちでいいかもしれない。

一方、空母戦力はできるだけ密集させ、一日目のうちに敵空母の撃沈を目指したい。二日目になると、無傷のワスプ部隊が到着してしまう。

■ ワンポイント

このシナリオは、「空振りの多い方が負ける」といった様相が強い。しかし、空振りの確率を減らすのはもちろん、まぐれ当たりを生むのもまた、作戦の出来不出来がその背後にある。

第八ターンに登場するガ島基地のB17は、索敵部隊としての意味合いも大きいが、何回もプレイしていると、ときにはまぐれ当たりを起こすことがある。こういった「事故」は単なる不運として片付けることもできるが、敵戦力の増減を踏まえた作戦計画で事故の確率は大きく下げられるのも事実だ。

毎ターンの機動から、複数ターンにまたがったプランニング、そして作戦全体の計画立案へと、考えれば考えるだけ、結果が返ってくるゲームなのだ。

二日目に参戦可能な戦力
戦局を動かす戦力となるか



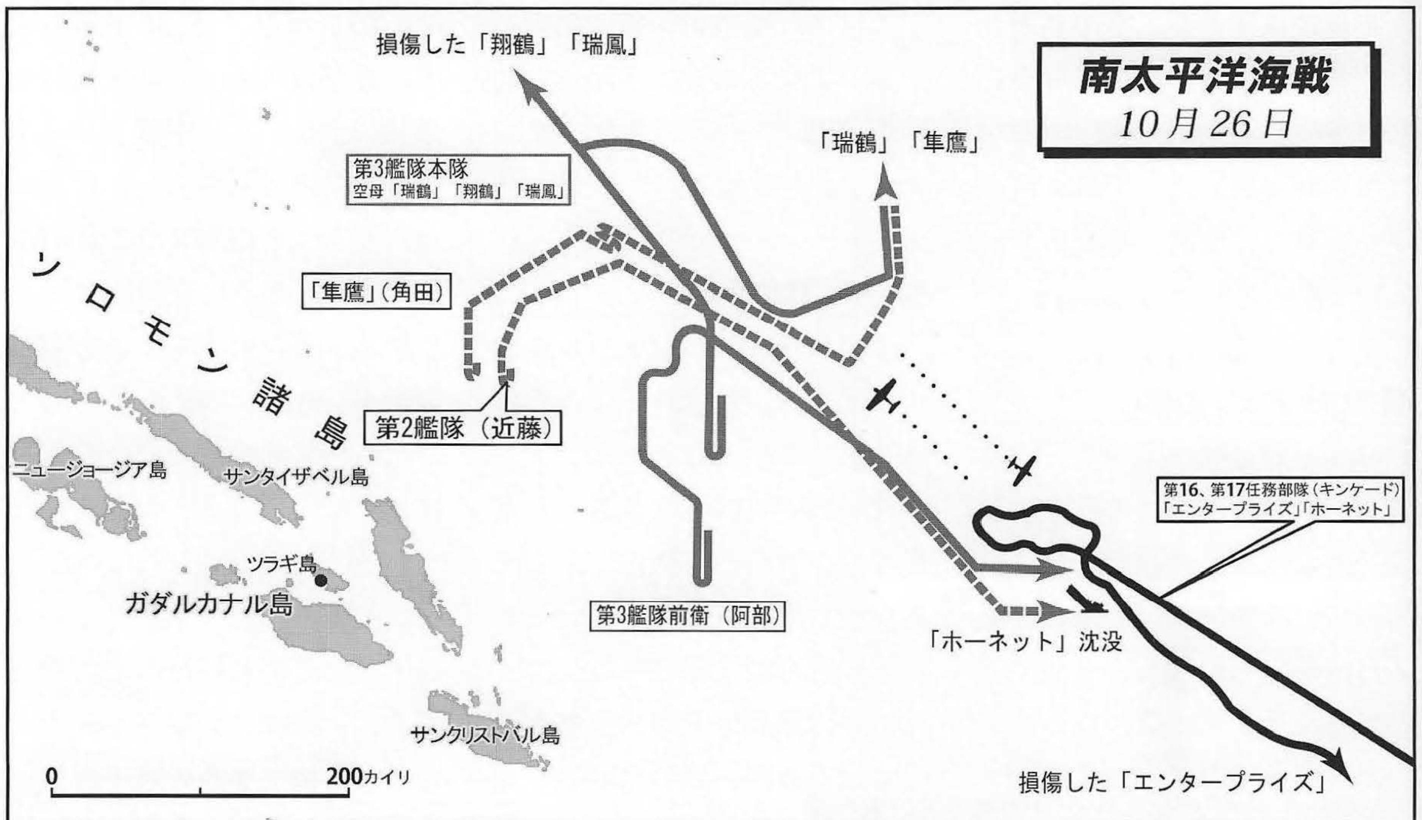
艦隊ユニット
ワスプ

1942年10月26日

日本軍空母部隊最後の勝利

南太平洋海戦 Battle of the Santa Cruz Islands

南雲中将が空母部隊を率いた最後の戦いとなったこの海戦は熾烈な空母戦となった。日本軍は2隻のアメリカ空母を撃破して勝利を収めたが犠牲も多かった。



三たびアメリカ軍空母部隊と対決する南雲中将

栗田健男中将率いる戦艦部隊がヘンダーソン飛行場を砲撃し、同飛行場が能力を失った間、日本軍陸上部隊は総攻撃の準備に取りかかっていた。連合艦隊司令部はそれを支援するために、近藤信竹中将の第2艦隊と南雲忠一中将の第3艦隊をソロモン海域に出動させた。第2艦隊は機を見てガダルカナル島に突入し、艦砲射撃を加えることを命じられた。一方の第3艦隊は第2艦隊の支援と敵航空戦力の警戒が任務であった。

ここで南雲中将は空母3隻と搭載機およそ150機を率いるほか、第2航空戦隊の「隼鷹」の55機も指揮下に置くことができた。

アメリカ軍の方では勇猛で知られるハルゼー中将が南太平洋方面軍司令官に就任した。日本軍潜水艦の活躍により空母「サラトガ」が大破し「ワスプ」が沈められたため使える空母は「ホーネット」と「エンタープライズ」のみであったが、ハルゼー中将は日本艦隊に対して一歩も引かない覚悟だった。

10月26日、早朝から両軍は索敵を開始し、ほぼ同時に相手を発見した。「翔鶴」「瑞鶴」「瑞鳳」から第一次攻撃隊が発

進し、ただちに第二次攻撃隊の準備にとりかかる。第一次攻撃隊が発進した直後、突然索敵任務を帯びたドーントレス2機が南雲艦隊に襲い掛かった。投下した2発の爆弾は「瑞鳳」に命中し、飛行甲板を破壊する。すでに第一次攻撃隊が飛び立ったあとではあったが、たった2機のドーントレスのために「瑞鳳」は戦闘力を失ってしまう。

史上最も熾烈な空母戦

日本軍からわずかに遅れてアメリカ軍も70機以上を三波に分けて攻撃隊を発進させる。日本軍も負けてはいなかった。準備の出来た第二次攻撃隊が発進する。日本軍が発進させた攻撃隊は100機以上になった。いまや日米両艦隊の攻撃隊は同時に空中にあった。しかも両軍の攻撃隊は途中ですれ違ったのである。

先手を打つことに成功したのは日本軍である。「エンタープライズ」はスコールの中にいたため、日本軍の攻撃は「ホーネット」に集中した。魚雷2発、爆弾6発が「ホーネット」に命中し、同艦は炎に包まれながらゆっくりと傾き始め、行動不能に陥った。

「ホーネット」が日本軍の攻撃にさらされているころ、アメリカ軍も日本艦隊を発見。「翔鶴」に爆弾4発を命中させて戦闘能力を奪う。「翔鶴」は「瑞鳳」とともに戦場を離脱して北へ退避することになり、南雲中将は、航空作戦の指揮を角田覚治(かくたかくじ)少将に任せることにした。

続いて日本艦隊に接近したアメリカ軍の2つの攻撃隊は日本軍空母を発見できず、囮となった前衛艦隊を攻撃してしまった。重巡「筑摩」を中破させたものの、致命的なミスとなった。

一方の日本軍の第二次攻撃隊は首尾よくアメリカ艦隊を発見した。攻撃隊は無傷の「エンタープライズ」を攻撃し、爆弾3発を命中させた。空母が2隻とも損傷して攻撃能力を失ったアメリカ軍は、わずかな護衛をつけた「ホーネット」を残し、戦場から退却せざるをえなかった。角田少将率いる「隼鷹」は、三波に及ぶ攻撃をアメリカ艦隊に加え続けた。「エンタープライズ」は取り逃がしたものの、「ホーネット」に攻撃を集中し、アメリカ軍は「ホーネット」を放棄せざるをえなかった。燃え上がる「ホーネット」は阿部少将の前衛部隊の発見するところとなり、駆逐艦の魚雷がとどめを刺した。

アメリカ軍はこれで、護衛空母を除けば太平洋で作戦可能な空母をすべて失ってしまった。10月27日はアメリカの海軍記念日にあたっていたが、「このような悲惨な海軍記念日を迎えたことはなかった」と評された。

日本軍も大きな痛手をこうむった。多くの艦載機、そして多くの熟練の搭乗員と指揮官を失った。この海戦で優秀な指揮官を失ったことは航空戦力の再建を著しく困難にし、以後アメリカ軍と互角に戦う戦力を回復することはなかったのである。

両軍参加兵力

日本軍

ガダルカナル支援部隊（近藤信竹中将）

機動部隊（南雲忠一中将）

本隊（第3艦隊：南雲忠一中将）
空母×2：「翔鶴」「瑞鶴」　軽空母「瑞鳳」
重巡×1　駆逐艦×8

前衛（阿部弘毅少将）
戦艦×2：「比叡」「霧島」　重巡×3　軽巡×1
駆逐艦×7

前進部隊（近藤信竹中将）
戦艦×2：「金剛」「榛名」　空母「隼鷹」
重巡×4　軽巡×1　駆逐艦×9

航空機：零戦×87　九九式艦爆×68
九七式艦攻×57　合計212機

アメリカ軍

第16任務部隊（トーマス・C・キンケード少将）
空母「エンタープライズ」、戦艦「サウスダコタ」
重巡×1　軽巡×1　駆逐艦×8

第17任務部隊（ジョージ・D・マレー少将）
空母「ホーネット」　重巡×2　軽巡×2
駆逐艦×6

航空機：F4Fワイルドキャット艦上戦闘機×70
SBDドーントレス急降下爆撃機×72
TBFアベンジャー雷撃機×27　合計169機

両軍の損害

日本軍
大破：重巡「筑摩」
中破：空母「翔鶴」　軽空母「瑞鳳」
航空機：98機［零戦×27　九九式艦爆×41
九七式艦攻×30］

アメリカ軍
沈没：空母「ホーネット」　駆逐艦「ポーター」
中破：空母「エンタープライズ」
戦艦「サウスダコタ」　軽巡「サンファン」
航空機：80機（空母艦載機のみ）
［ワイルドキャット×27　ドーントレス×33　アベンジャー×19］

空母決戦シナリオ 南太平洋海戦

ミッドウェーの雪辱を晴らす為、決死の覚悟で挑む熱き戦い

日本軍戦力

ラバウル基地

なし

ショートランド基地

索敵機 3

機動艦隊主隊

重巡 1「熊野」
駆逐艦 8「照月」「雪風」「初風」「浜風」「舞風」「時津風」「天津風」「嵐」
空母 3「翔鶴」「瑞鶴」「瑞鳳」
戦闘機 75　攻撃機 40　爆撃機 36
索敵機 7

機動艦隊前衛

戦艦 2「比叡」「霧島」
重巡 3「利根」「筑摩」「鈴谷」
軽巡 1「長良」
駆逐艦 7「巻雲」「風雲」「夕雲」「秋雲」「谷風」「磯風」「浦風」
索敵機 3

前進艦隊

戦艦 2「金剛」「榛名」
重巡 4「高雄」「愛宕」「摩耶」「妙高」
軽巡 1「五十鈴」
駆逐艦 9「海風」「江風」「涼風」「黒潮」「親潮」「早潮」「高波」「長波」「巻波」
空母 1「隼鷹」
戦闘機 24　攻撃機 6　爆撃機 19
索敵機 4

米軍戦力

ヘンダーソン基地

なし

エスピリトゥサント基地

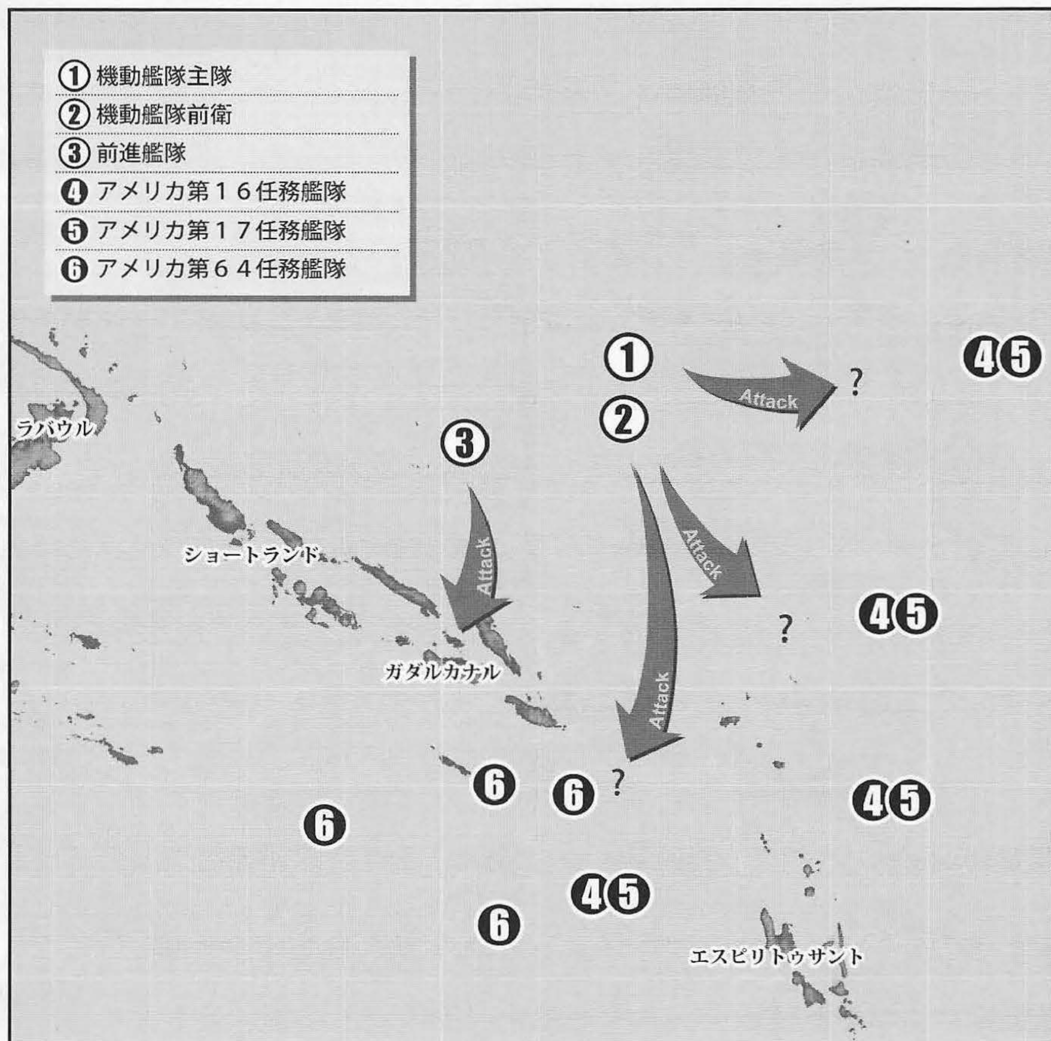
大型爆撃機 18　索敵機 5

アメリカ第16任務艦隊

戦艦 1「サウス・ダコタ」
重巡 1「ポートランド」
軽巡 1「サン・ファン」
駆逐艦 8「マハン」「ショウ」「スミス」「ポーター」「カニンガム」「カッシング」「プレストン」「マウリー」
空母 1「エンタープライズ」
戦闘機 34　攻撃機 12　爆撃機 9
索敵機 16

アメリカ第17任務艦隊

重巡 2「ペンサコラ」「ノーザンプトン」
軽巡 2「サン・ディエゴ」「ジュノー」
駆逐艦 6「モリス」「マスティン」「バートン」「アンダーソン」「ヒューズ」「ラッセル」
空母 1「ホーネット」
戦闘機 36　攻撃機 15　爆撃機 27
索敵機 16

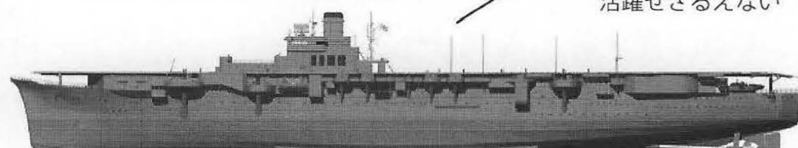


アメリカ第64任務艦隊

戦艦 1「ワシントン」
重巡 1「サンフランシスコ」
軽巡 2「アトランタ」「ヘレナ」
駆逐艦 6「ラードナー」「ベンハム」「ランズデール」「マッカラ」「アーロンワード」「フレッチャー」

■ シナリオ概略

第二次ソロモン海戦と同様、ガダルカナル島の航空基地を破壊することと、米艦隊空母1隻以上を沈めるのが目標となる。やはりここでも勝負の決定打になるのは、戦艦を中心とした大艦巨砲艦隊である。



隼鷹

この頃になると商船改造空母も第一線で活躍せざるえない

■ 時計を進める前に

1）機動艦隊主隊（以下主隊）、日本機動部隊前衛（以下前衛）、前進艦隊を南下させるよう指令。

2）主隊と前衛は東～南東方向に、前進艦隊は南方向に索敵機を発進。ショートランド基地からは東方向へ索敵機を発進。

3）本隊の第二攻撃隊を対艦装備で発進準備。

4）前進艦隊の航空機を再編成。戦闘機をすべて防空隊に集め、残った攻撃機を1つの航空隊にする。防空隊を対空で発進準備。

■ 作戦開始

このシナリオも、勝利条件の理解が非常に重要だ。基本的にはガダルカナル島の基地と、敵空母1隻の撃沈（こちらは無傷）というのが目標となるが、敵の戦艦・重巡をどれだけ沈めても勝利には関係なく、またこちらの戦艦・重巡も同様だ。第二次ソロモン海戦シナリオと異なり、ガダルカナル島南部に出現する米艦隊（64任務艦隊）には空母が存在しないので、シナリオの勝利条件的にはこの艦隊への攻撃には意味がない。

ガダルカナル島の攻略は、艦砲射撃で行う。防空隊を前進艦隊の護衛とし、夜間にガダルカナル島の基地を艦隊の基地攻撃で破壊、その後、前進艦隊はすみやかに北へと離脱すること（前進艦隊に含まれる空母が損傷を受けると、大勝利は一気に難しくなる）。

主隊は防空隊で護衛しつつ、索敵にかかった敵空母艦隊を攻撃する。また敵空母艦隊のうち、近いほうの艦隊を前衛の艦隊攻撃対象とすること。索敵機を間断なく発進させ、常に敵の位置を把握しておきたい。いったん前衛が艦隊攻撃の射程に収めてしまえば、索敵機による索敵は不要になる。

主隊の攻撃隊を、最初の出撃以降は無理に出撃させないのも重要だ。戦闘機を攻撃隊から切り離して再編成し、防空網を安定させたほうが無難だろう。航空戦力がなくとも、戦艦の主砲には十分な火力がある。

なお前衛のスピードでは、敵艦隊に追いつけないことがある。この場合、主隊の攻撃隊を再出撃させねばならない。ただし敵艦隊はしばしば急激なターンを行うので、追いつけなさそうでも索敵機などでフォローし続けると、最終的に艦砲射撃距離にまで持ち込めることが多いだろう。

前進艦隊は、ガダルカナル島基地を破壊し終わったら、防空隊を前衛の護衛に飛ばしてもよい。これによって、敵空母二隻の攻撃隊に集中されても、前衛が戦闘能力を失うような打撃は受けなくなる。

■ 勝率

艦隊決戦に集中すれば、高確率で大勝利が可能だ。最悪、最初からゼロ戦をかき集めて護衛戦隊を作り、攻撃機は格納庫に置いたままでも構わない。

勝利条件

表示条件	10月26日20:00までにヘンダーソン基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。
判定基準	全米艦隊の空母を1隻以下にする
プラスポイント	ヘンダーソンを中破2, 大破3, 破壊4 米各空母を中破1, 大破3, 沈没4
マイナスポイント	日本側各大型空母（翔鶴，瑞鶴）大破-3, 沈没-4 各小型空母（隼鷹，瑞鳳）大破-2, 沈没-3

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
8P以上	5P以上	5P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
8P以上	5P以上	5P未満

日本機動部隊シナリオ 南太平洋海戦

優れた作戦立案と冴えた戦略眼こそが、天王山を制する





日本軍

空　母　翔鶴、瑞鶴
軽空母　瑞鳳、隼鷹、飛鷹
戦　艦　比叡、霧島、金剛、榛名、大和*
重　巡　筑摩、熊野、鈴谷、鳥海、愛宕、摩耶、妙高、高雄、利根、衣笠
軽　巡　長良、由良、五十鈴、川内
駆逐艦　15ユニット
輸送船　5.5ユニット（11隻）
基　地　ラバウル、ラエ、ガスマタ、ブカ

［艦載機］

	零　戦	九七艦攻	九九艦爆
翔鶴、瑞鶴	3	2	3
瑞鳳	2	1	0
隼鷹、飛鷹	2	1	2

艦載機の不足分は、登場しない空母の艦載機を使用します。

［陸上機：任意の基地に割り振る］

零戦	零戦*	九九艦爆	一式陸攻	九六陸攻
3	1	1	3.5	3

陸上機は登場しない空母、基地の航空ユニットを用います。

* 特別ルールを参照してください。

アメリカ軍

空　母　エンタープライズ、ホーネット
戦　艦　サウス・ダコタ、ワシントン、ノース・カロライナ*
重　巡　ポートランド、ノーザンプトン、ペンサコラ、サンフランシスコ
軽　巡　サンファン、ジュノー、サンティエゴ、アトランタ、ヘレナ
駆逐艦　10ユニット

［艦載機］

	F4F	SBD	TBF
各空母	4	4	2*

［陸上機：エスピリッツサント、ヘンダーソンに割り振る］

B17	F4F	SBD	P39	TBF
2	2.5	2	3	0.5

［陸上機：ポートモレスビー］

B25	P39	B17	B26	P40
3	2.5	2	3	3

* TBFが不足するため、TBDをTBFと見なして使用します。

■ このシナリオについて

本シナリオはこれまでのシナリオとは異なり、史実の南太平洋海戦と第三次ソロモン海戦とを、キャンペーン形式で連続プレイする構造になっている。史実の第三次ソロモン海戦には、空母戦力が投入されていない。南太平洋海戦の結果次第ではこの作戦にも投入されていたであろうという、歴史のifを再現していると考えられる。

■ セットアップの前に

ターンごとの戦術から、1日ごと、シナリオごとの作戦立案へ。そしてこのシナリオでは、二つの連続した海戦の作戦立案、いわば戦略眼が要求される。お互いのプレイヤーの力量が試される、とてもやりがいのあるシナリオだ。

第一戦（史実の南太平洋海戦に相当）で受けた損害は、当然ながら第二戦（史実の第三次ソロモン海戦に相当）に影響する。戦力補充の方法は日米で違うので、プレイ前にちゃんとルールブックで確認しておくこと。

マニュアルにもあるように、第一戦を制した方が第二戦でも

有利となるのは、ある意味で自明だ。しかし第一戦で走りすぎると、第二戦で息切れする事も多い。適切なバランス感覚もまた必要になるだろう。

■ 連合軍の戦力

主力は、空母2隻に防空巡洋艦4隻、そして戦艦2～3隻という大戦力である。これらで編成された艦隊の対空能力は、凄まじいものになる。基地航空隊も、空母航空隊以上の戦力だ。

しかしながら日本軍との最大の違いは、第二戦において一定の戦力補充が可能となることだ。ここには史実における国力の差が､露骨に表現されている。

■ 本軍の作戦と戦略

悲しい事に、日本軍には補充がない。しかし登場可能な戦力は素晴らしい。空母は最大5隻もあり、高速戦艦4隻に、大和や重巡10隻等など、総力戦に近い布陣と言える。またラバウル零戦隊にはエース部隊が登場するが、これも泣かせる演出だ。

ただし、空母5隻（正規空母2+軽空母3）といっても、参加できるのは二戦合わせて計4隻（軽空母は0.5隻計算）である。

第一戦で敵空母部隊を全滅させる覚悟で4隻投入するか(5隻投入しても第二戦で軽空母1隻が投入可能)、それとも正規空母2隻に抑えておいて第二戦に保険をかけておくか。あるいは軽空母1隻に留めておいて、第二戦で本気(理論上は第二戦にてオールキャスト登場が可能)を出すか。プレイヤーの性格が出る部分でもある。

■ ワンポイント

このシナリオをプレイするのは、それなりに大変だ。プレイ時間としてまる1日は見ておくべきだし、また第二戦があるというプレッシャーも大きい。

第一戦で決戦をしかけ、そして消耗した状態で第二戦を迎えると、史実の追体験ができるだろう。この「史実の追体験」というのは、シミュレーションゲームの醍醐味でもある。

また、第二戦の為に臆病になるのか、第一戦を決死の覚悟で望むのかという点で、まさに上級司令官としての判断と器量を要求されるシナリオとなっている。「この海戦にだけ勝てればいい」という発想は、このシナリオでは許されないのだ。あらゆる損害を被ろうとも勝てればいいという、単発シナリオの面白さとは、実に対照的である。

■ 作戦と戦術と戦略から

このシナリオでは冒頭申し上げたとおり、戦略眼が必要とされる。その戦略眼を形成するのは、優れた作戦を打ち立てる能力であり、その作戦を支えるのは個々の戦術や経験則である。こうして形成された戦略眼を持っているからこそ、歴史の奥深さを認識できるし、戦史を刻む楽しみを感じ取ることができるというものだ。

今回ご紹介できなく申し訳ないのであるが、元からこのゲームには締めのシナリオとして「連合艦隊 vs 太平洋艦隊」というものがある。文字通り、連合艦隊と太平洋艦隊がガチンコ勝負するもので「真珠湾攻撃が無かったら」という設定である。日米の総力戦ともいえるこのシナリオは、大変夢のある設定であり興味心を煽られる。

だがその夢の向こうにあるのは、プレイ後、多大な損害を生む――多くの人命も失われるであろうという結果である。同規模の戦力同士ぶつかりあうのだから当然だ。これも歴史の表現のひとつである。プレイする事で実被害を出すことなく、結果予測を体験できるのだ。

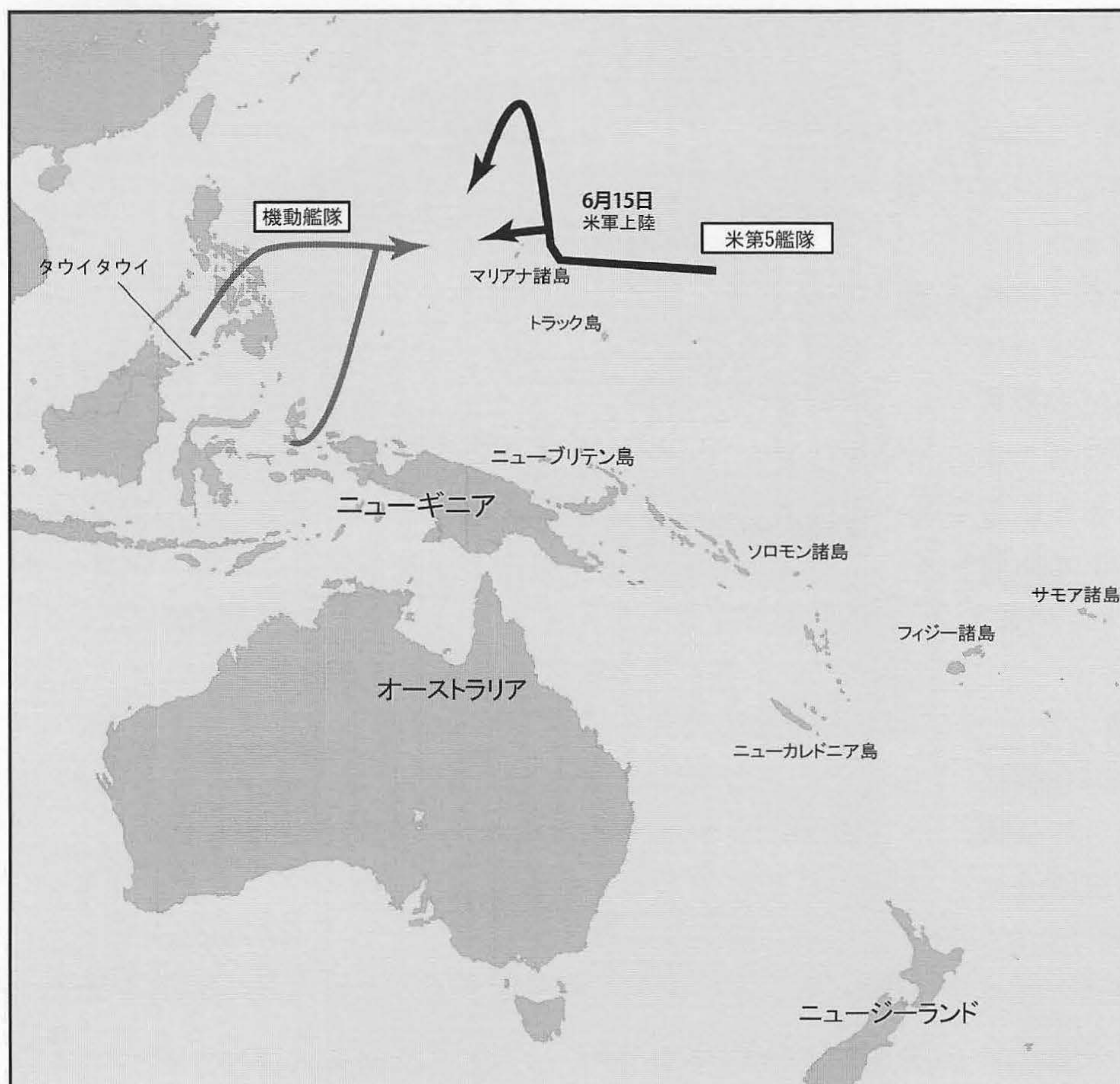
日本機動部隊ご紹介シナリオの締めとして、その存在意義をここに示したい。

1944年6月19日～20日

日本の運命を懸けた空母決戦

マリアナ沖海戦 The Battle of the Philippine Sea

「絶対国防圏」へ侵入し日本本土空襲の基地獲得を目指すアメリカ軍と、それを迎撃する日本軍の間で史上最大の空母決戦が行なわれた。



「絶対国防圏」

ガダルカナル島の戦い以後、日本軍は守勢に回り、戦局は悪化の一途をたどった。1943年11月にはギルバート諸島のマキンとタラワが玉砕、1944年2月にはマーシャル諸島が奪われ、中部太平洋の防衛正面には大きく穴が開いた。さらに2月17～18日にトラック諸島がアメリカ空母部隊の大空襲を受けて壊滅状態になり、翌月には連合艦隊司令部のあったパラオまで攻撃を受けるに至る。しかもその際にパラオを脱出した古賀峰一連合艦隊司令長官がフィリピンで遭難するなど、いよいよ戦局は憂慮すべき状況となった。

日本はかねてから「絶対国防圏」としてカロリン諸島やマリアナ諸島といった中部太平洋の島々の防御を強化し、これを日本の勢力圏を守る上で欠かせない防衛線とするものであった。これをアメリカ軍に突破されると、フィリピン、台湾、そして本土近海に敵艦隊の接近を許してしまうばかりか、本土はマリアナ諸島から発進する「超空の要塞」B-29の航続距離内に入ってしまう。

しかし6月11日、スプルーアンス大将率いる第5艦隊が空母15隻を擁してマリアナ諸島に押し寄せた。マリアナ方面の基地航空隊は不意を突かれたこともあって、ひとたまりもなく壊滅状態に陥った。

これに対し、連合艦隊司令部はかねてから立案していた迎撃作戦「あ号」作戦を発令した。これは決戦兵力を集中して一挙に敵艦隊を撃滅するという構想ではあったがはなはだ現実性に乏しいものであった。

この決戦に際し、日本軍は空母を中心とする第一航空艦隊と、戦艦および重巡を中心とする第2艦隊とを、小沢治三郎中将のもとに指揮を統一して第1機動艦隊を編成していた。従来は同一海域に複数の指揮官が存在するために支障が出ることも多く、やっと改革が行なわれたのだ。第1機動艦隊は、大小9隻の空母を擁してタウイタウイ泊地を出撃、マリアナ諸島へと向かった。

悲惨な結果を生んだアウトレンジ作戦

アメリカ軍に数に劣る機動艦隊ではあったが、小沢中将には秘策があった。それは日本軍航空機の航続距離がアメリカ軍に比べ長いことを徹底的に生かすというものであった。これは従来200カイリ程度の距離から攻撃を行なっていたところを、300カイリというかつてない距離から攻撃隊を発進させるというものだった。

なにぶん遠距離であり、索敵からして難しい。小沢司令長官は40機以上の索敵機を発進させ、しかも三重に索敵を行なった。その結果三群のアメリカ軍空母部隊を発見し、19日朝ついにアウトレンジ作戦が敢行された。総数242機に及ぶ攻撃隊がアメリカ第58任務部隊に向かう。

しかしアメリカ軍の防空体制は日本軍の予想をはるかに越えていた。レーダーで事前に日本軍機の来襲を察知したアメリカ軍は450機に及ぶ戦闘機を発進させ、自艦隊の100カイリ手前で日本軍を待ち構えていたのである。日本軍の各編隊の規模、速度、高度の情報を得たアメリカ軍管制官が、あらかじめ戦闘機を無駄なく有利な位置・高度へ誘導するのだ。その結果は日本軍攻撃隊にとって破滅的で、多数が撃墜され、また機位を失った。アメリカ軍戦闘機を振り切って目的地に到達した攻撃隊も、そこにアメリカ艦隊がいないことに愕然とした。彼らはさらにアメリカ艦隊を求めてさまよい、やっとの思いでアメリカ艦隊上空へたどりついたわずかの機は、今度は熾烈を極めた対空射撃に直面した。VT信

両軍の参加兵力

日本軍

第一機動艦隊（小沢治三郎中将）

甲部隊（小沢治三郎中将）
空母×3：「大鳳」「翔鶴」「瑞鶴」
重巡×2　軽巡×1　駆逐艦×9

乙部隊（城島高次少将）
空母×3：「隼鷹」「飛鷹」「龍鳳」
戦艦「長門」　重巡×1　駆逐艦×9

前衛（第2艦隊：栗田健男中将）
空母×3：「千歳」「千代田」「瑞鳳」
戦艦×4：「大和」「武蔵」「金剛」「榛名」
重巡×8、軽巡×1　駆逐艦×9

航空機
零式艦上戦闘機×141　零式艦上戦闘機爆撃型×78　九九式艦上爆撃機×36　九七式艦上攻撃機×27　天山艦上攻撃機×72　彗星艦上爆撃機×81　二式艦上偵察機×9
合計　444機

アメリカ軍

第5艦隊（レイモンド・A・スプルーアンス大将）

第58任務部隊（マーク・A・ミッチャー中将）

第1群
空母×4：「ホーネットII」「ヨークタウンII」「ベローウッド」「バターン」
重巡×3　軽巡×1　駆逐艦×10

第2群
空母「ワスプII」「バンカーヒル」「キャボット」「モントレー」
軽巡×3　駆逐艦×12

第3群
空母×4：「レキシントンII」「プリンストン」「エンタープライズ」「サンジャシント」
重巡×1　軽巡×1　駆逐艦×14

第4群
空母×3：「エセックス」「ラングレーII」「コウペンス」
軽巡×4　駆逐艦×14

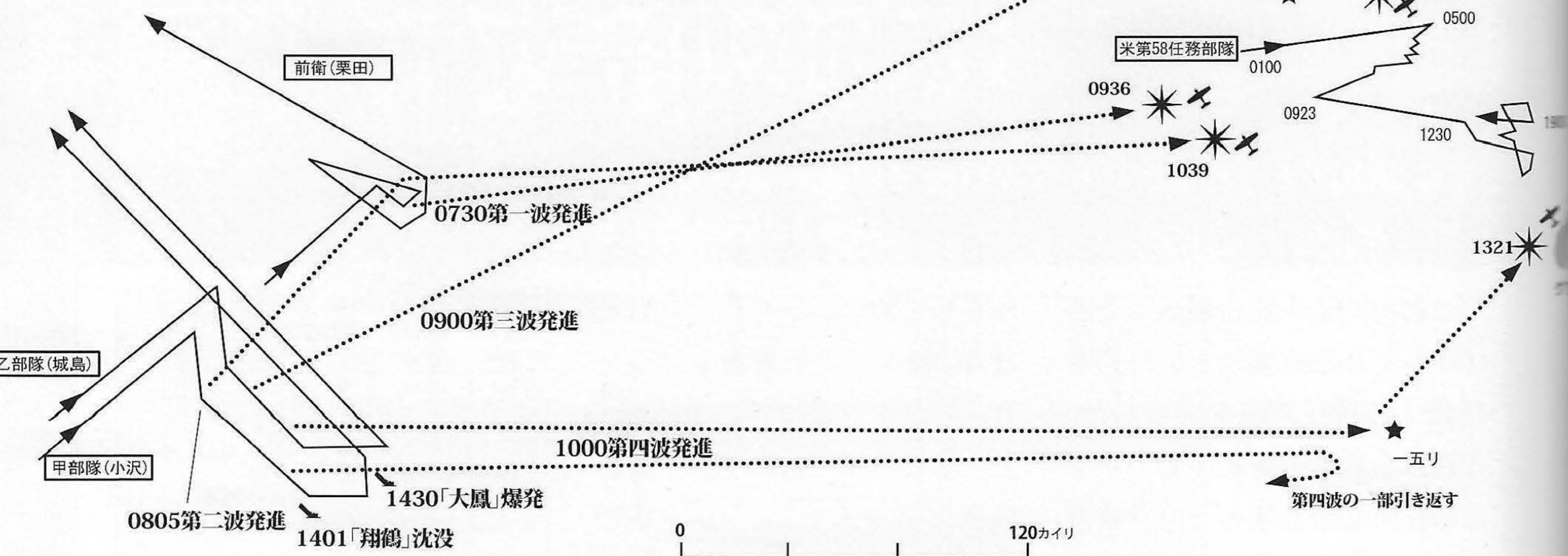
第7群
戦艦×7　重巡×4　駆逐艦×16

航空機
F6F ヘルキャット艦上戦闘機×475　SB2C ヘルダイバー急降下爆撃機×232　TBF アベンチャー雷撃機×184
合計　891機

両軍の損害

日本軍
沈没　空母×3：「大鳳」「翔鶴」「飛鷹」
小破　空母×4：「瑞鶴」「隼鷹」「龍鳳」「千代田」ほか
航空機　約400機

アメリカ軍
小破　空母「バンカーヒル」　戦艦×2ほか
航空機　約130機



管を用いた正確な対空砲火にさらされた攻撃隊は膨大な損害を受けただけで、アメリカ軍にはほとんど損害を与えることはできなかった。第一機動艦隊は航空機のほぼ3分の2を喪失したにもかかわらず特筆すべき戦果はなかった。アメリカ軍の損害はわずか29機、この一方的な戦いをアメリカ軍は「マリアナの七面鳥撃ち」と評した。

小沢艦隊の悲劇はこれだけではなかった。アウトレンジ作戦により、敵艦載機の攻撃からは安全と思われた第1機動部隊には海中から刺客が迫っていたのである。潜水艦「アルバコア」が発射した魚雷が空母「大鳳」に迫る。発進したばかりの彗星爆撃機が果敢にこれに体当たりを行なうが、1本が「大鳳」に命中した。不沈空母と呼ばれた「大鳳」は前部エレベーターが衝撃で動かなくなったほかは無傷に思われた。しかし6時間後、突如「大鳳」の艦内で大爆発が起こり、一瞬で艦は炎に包まれた。魚雷によって損傷したタンクから気化して漏れ出したガソリンに引火したのだ。火災はいっこうに鎮火せず、やがて「大鳳」は沈んでいった。さらに「翔鶴」も潜水艦「キャヴァラ」の雷撃を受けて沈んでしまった。

翌20日、すでに機動艦隊の航空機は100機足らず。反撃に転じたアメリカ軍は1600ごろに機動艦隊を発見した。日没まで時間がなかったが、勢いに乗るアメリカ軍は200機からなる攻撃隊を発進させた。この攻撃で「飛鷹」が沈没、最後の大型空母「瑞鶴」も被弾する。

戦いが終わったとき、第1機動艦隊の残存機数は35機を数えるのみであった。再建された空母部隊はわずか2日の戦闘で壊滅したのである。

日本軍に勝算はあるのか？

マリアナ沖海戦では、技術力（レーダー、VT信管）と練度の差が戦闘の結果に決定的な影響を与えた。現代の戦闘ではこの差は容易には埋めることができない。

当時搭乗員の練度は開戦直後とは比べものにならないほど低下しており、しかも出撃前に進出したタウイタウイ泊地では十分な訓練が行なえず、さらに練度の低下を引き起こした。彼らに長距離のアウトレンジ攻撃を

■ マリアナ沖海戦における両軍の状況（日本時間）終了時間 1500

日本艦隊での出来事		アメリカ艦隊での出来事	
0345	第総計 43 機もの索敵機が各艦隊から発進、アメリカ艦隊を探す。		
0634	グアム島北西にアメリカ軍空母 5 を発見。これを目標「七イ」とする。		
0730	第三航空戦隊から第一波 67 機（零戦 14 機、彗星 45 機、九七艦攻 8 機）が「七イ」に向け発進。		
0805	第一航空戦隊から第二波 128 機（零戦 48 機、彗星 53 機、天山 27 機）が「七イ」に向け発進。		
0810	旗艦「大鳳」、アメリカ潜水艦「アルバコア」に雷撃され、魚雷 1 発が命中。		
0845	グアム島南南西にアメリカ軍空母 3 を発見。これを目標「一五リ」とする。		
0900	グアム島北北西にアメリカ軍空母 4 を発見。これを目標「三リ」とする。		
0900	第二航空戦隊から第三波 47 機（零戦 15 機、爆装零戦 25 機、天山 7 機）が「七イ」に向け発進。発進後、目標を「三リ」に変更。		
		0820	攻撃隊第一波、目標「七イ」手前約 20 カイリの空域でアメリカ軍戦闘機に迎撃される。生き残った攻撃隊は VT 信管による対空砲火を浴び、戦艦「サウスダコタ」に命中弾 1 を与えることしかできなかった。未帰還機 42 機。
1000-1030	各航空戦隊合計 82 機（零戦 30 機、爆装零戦 10 機、彗星 9 機、九九艦爆 27 機、天山 6 機）から成る第四波が「一五リ」に向け発進。	0838	攻撃隊第二波、目標「七イ」手前約 100 カイリの空域でアメリカ軍戦闘機に迎撃される。再び手ひどい迎撃を受け未帰還機 96 機。アメリカ側は空母「バンカーヒル」が小破。
1120	「翔鶴」、アメリカ潜水艦「キャヴァラ」に雷撃され、魚雷 4 発が命中。大破炎上（1401 沈没）。		
		0630-0650	攻撃隊第三波、目標「三リ」に達するも敵艦隊を発見できず。索敵は誤報と判明。
		0655	攻撃隊第三波、アメリカ軍戦闘機に迎撃される。7 機を失い、敵艦隊を発見できないまま帰投。
		0615	攻撃隊第四波、目標「一五リ」に達するも、敵艦隊を発見できず。索敵は誤報と判明する。半数は帰投、半数はグアム島へ向かう。
		0728	攻撃隊第四波、アメリカ軍戦闘機に迎撃され、およそ 30 機を失う。戦果なし。
1430ごろ	「大鳳」艦内で大爆発。先に受けた魚雷によって航空燃料タンクが破損し、そこから気化したガスに引火したのである。		
1630ごろ	「大鳳」沈没。		

行なわせたのは少々無理があった。また 300 カイリ先で行なわれた索敵も正確ではなかった。索敵機が「発見」した 3 つのアメリカ空母群の位置の中で正確なものは一つもなかったのである。

もしも索敵が正確に行なわれていたなら？　もしも搭乗員の練度が十分高かったなら？　『空母決戦』のシナリオでは日本軍搭乗員の練度を高く設定してあり、プレイヤーは存分に指揮を執ることができる。索敵も正確におこなわれるはずだ。あとはアメリカ軍の防空網をどう突破するかである。集中攻撃か？　偽装攻撃はどうか？　この問いへの答えは『空母決戦』をプレイすれば明らかになるだろう。

作戦攻略

空母決戦シナリオ マリアナ沖海戦

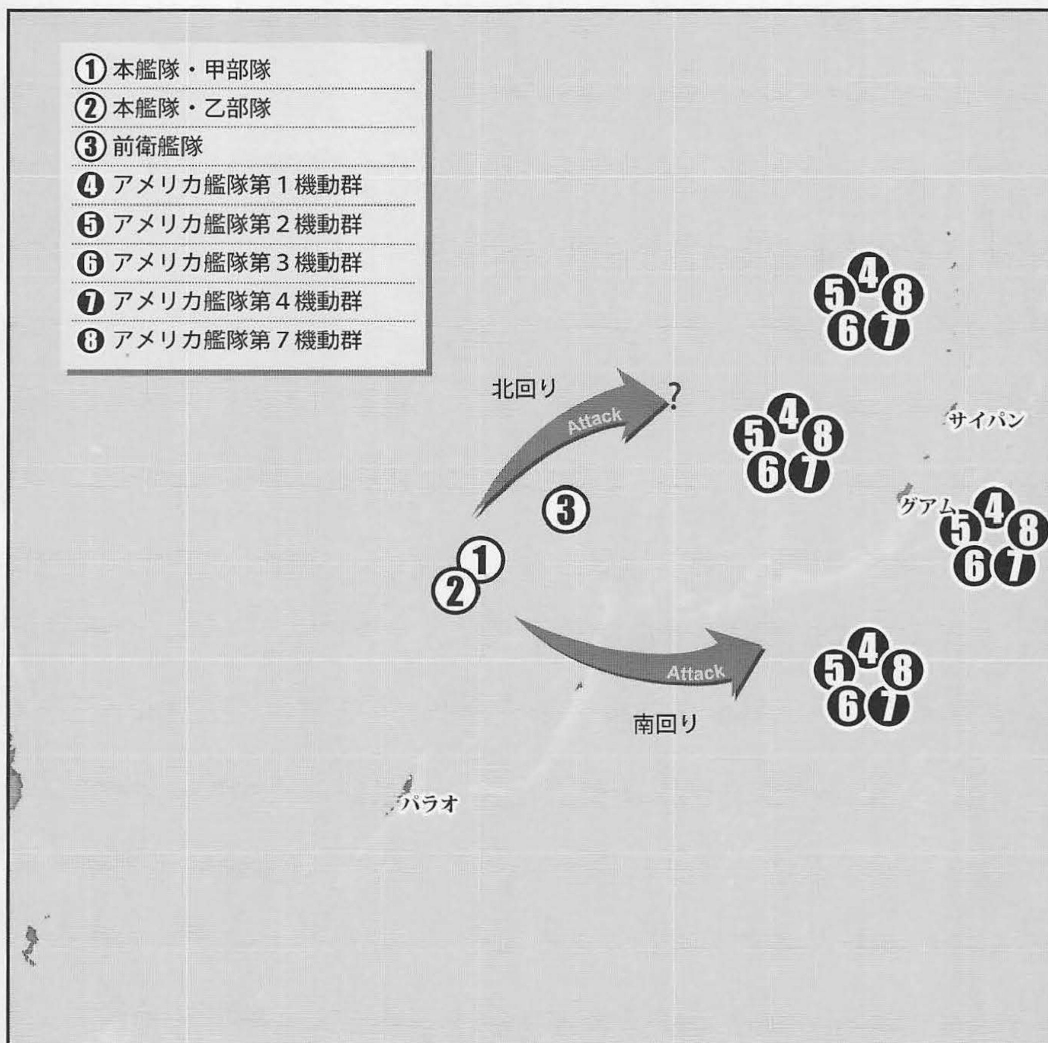
戦慄の海域で日米両軍大激突！絶対国防圏を死守せよ

日本軍戦力

本艦隊・甲部隊
重巡2 「妙高」「羽黒」
軽巡1 「能代」
駆逐艦6 「秋月」「若月」「初月」「磯風」「浦風」「朝雲」
空母3 「大鳳」「翔鶴」「瑞鶴」
戦闘機80 攻撃機38 爆撃機64
索敵機5

本艦隊・乙部隊
戦艦1 「長門」
重巡1 「最上」
駆逐艦8 「野分」「浜風」「山雲」「満潮」「早霜」「秋霜」「五月雨」「時雨」
空母3 「隼鷹」「飛鷹」「龍鳳」
戦闘機54 攻撃機15 爆撃機66
索敵機4

前衛艦隊
戦艦4 「大和」「武蔵」「金剛」「榛名」
重巡8 「利根」「筑摩」「高雄」「愛宕」「鳥海」「摩耶」「鈴谷」「熊野」
軽巡1 「矢矧」
駆逐艦8 「島風」「岸波」「長波」「浜波」「藤波」「玉波」「沖波」「朝霜」
空母3 「千歳」「千代田」「瑞鳳」
戦闘機17 攻撃機0 爆撃機45
索敵機8



米軍戦力

アメリカ艦隊第1機動群
重巡3「キャンベラ」「ボストン」「ボルティモア」
軽巡2「オークランド」「サン・ファン」
駆逐艦9「ボイド」「コナー」「コウエル」「バーンズ」「イザード」「ブラッドフォード」「チャレット」「ブラウン」「ベル」
空母4「ホーネットII」「ヨークタウンII」「ベロー・ウッド」「バターン」
戦闘機133 攻撃機53 爆撃機68
索敵機3

アメリカ艦隊第2機動群
軽巡3「ビロクシー」「モービル」「サンタ・フェ」
駆逐艦9「ミラー」「ルイス・ハンコック」「ティンギー」「オーウェン」「ハント」「サリヴァンズ」「マーシャル」「ステファン・ポッター」「ヒコックス」
空母4「バンカー・ヒル」「ワスプII」「モントレイ」「カボット」
戦闘機125 攻撃機55 爆撃機55
索敵機6

アメリカ艦隊第3機動群
重巡1「インディアナポリス」
軽巡3「バーミンガム」「レノ」「クリーブランド」
駆逐艦13「クラレンス・ブロンソン」「ケイパートン」「テリー」「ガトリング」「アンソニー」「コグスウェル」「コットン」「インガソル」「ワッズワース」「ドーチ」「ナップ」「ヒーリィ」「ブレイン」
空母4「エンタープライズ」「レキシントンII」「プリンストン」「サン・ジャシント」
戦闘機116 攻撃機49 爆撃機42
索敵機0

アメリカ艦隊第4機動群
軽巡3「マイアミ」「ビンセンス」「サン・ディエゴ」
駆逐艦13「ラードナー」「エレット」「サッチャー」「ステレット」「コンヴァース」「ランズダウン」「ケイス」「マッカラ」「チャールズ・オズバーン」「スペンス」「ラング」「スタンリー」「ウィルソン」
空母3「エセックス」「ラングレー」「カウペンス」
戦闘機87 攻撃機38 爆撃機30
索敵機0

アメリカ艦隊第7機動群
戦艦7「ワシントン」「アイオワ」「ニュー・ジャージー」「サウス・ダコタ」「アラバマ」「インディアナ」「ノース・カロライナ」
重巡4「ミネアポリス」「ニュー・オリンズ」「ウィチタ」「サンフランシスコ」
駆逐艦13「バグレイ」「フラム」「マグフォード」「ゲスト」「パターソン」「セルフリッジ」「ベネット」「サッチャー」「カニンガム」「トワイニング」「ストックホルム」「ハドソン」「ヤーナル」

■ シナリオ概略

米艦隊の空母4隻を撃沈するのは最低条件で、大勝利のためには実質5隻（うち3隻が正規空母）を撃沈しなくてはならない。またこのとき、こちらの空母は1隻も失ってはならない。極めて難易度の高いシナリオだ。

■ 時計を進める前に

このシナリオの戦況は極めて劣悪であり、以下の努力を行っても劇的な勝率向上は見込めない。手間だと思うならば、初期設定のままでもいいだろう。また艦隊の移動ルートは北回りと南回りが考えられる。ここでは場所の指定がしやすい南回りを前提とする。

1）本部隊・甲（以下甲）、本部隊・乙（以下乙）、前進艦隊をパラオの東沖に集結させるように移動指令。前進艦隊は垂直に南下する。

2）すべての艦隊の防空隊を、1編隊だけの飛行隊に分割する。

3）新規部隊をそれぞれ対空で発進準備。

4）乙の第一攻撃隊に、第二攻撃隊から天山艦攻を合流させる。戦闘機の発進準備が終わり次第、対艦装備で発進準備を行うこと。

5）索敵機はまだ出さない。

■ 作戦開始

敵軍は質・量ともに絶大であり、こちらの戦闘機を全部かき集めて防空網を張っても、1艦隊を全滅させるくらいの攻撃力がある。従来のように戦闘機を集めて防空網を張り、戦艦で決着をつけるというプランは機能しないと思っていいだろう。勝機はアウトレンジ戦法にほぼ限られる。

06：00の段階で、前進艦隊にすべての戦闘機隊を護衛につける。この戦闘機隊の任務は敵攻撃隊対策ではなく、敵索敵機の撃墜である。敵索敵機を撃墜するなら1編隊で十分で、むしろ戦闘機会が多いほうが良い。

10：00頃から索敵を開始。前進艦隊は東南方向、それ以外は東南東方向に索敵機を発進させる。索敵機は次々に撃墜されるので、なるべく同じコースを複数の索敵機が通るように設定したい。

敵艦隊が発見できたら、即座に攻撃を開始する。必ずゲームを一時停止させ、甲の攻撃隊2個で、同じ目標を攻撃すること。攻撃隊が敵艦隊に同時に到着した場合、防空隊に迎撃されるのはそのうちの1個のみである。

最初の攻撃で敵空母4隻を沈めた場合、「勝利」を狙うならば全力で艦隊を西に退避させること。「大勝利」を狙うならば、パラオから南南東に移動、夜明けと同時に北方を索敵する。あとは敵正規空母1隻大破させれば大勝利だが、を臆病なくらいに敵との距離を保つ努力が欠かせない。

■ 勝率

極めて勝ち難いシナリオである。「勝利」であれば狙って達成できるが、「大勝利」となるとかなりの運が必要になる。この攻略法でも、敵艦隊から攻撃を受けたら即座にやり直しが前提と言える。

とはいえ、これはシナリオのバランスが悪いのではなく、現実がそれくらい厳しかったということだ。実際、このシナリオの日本軍の戦力は、史実より高めに評価されている。

現実の状況は、このシナリオよりも悪かったのだ。

勝利条件

表示条件	6月20日20:00までに米艦隊の空母を4隻以上撃沈する。
判定基準	全米艦隊の空母を11隻以下にする
プラスポイント	米各大型空母（ホーネットII, ヨークタウンII，ワスプII，バンカー・ヒル，エンタープライズ，レキシントンII, エセックス）を大破2, 沈没3
マイナスポイント	日本側各空母大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合

大勝利	勝利	敗北
8P以上	5P以上	5P未満

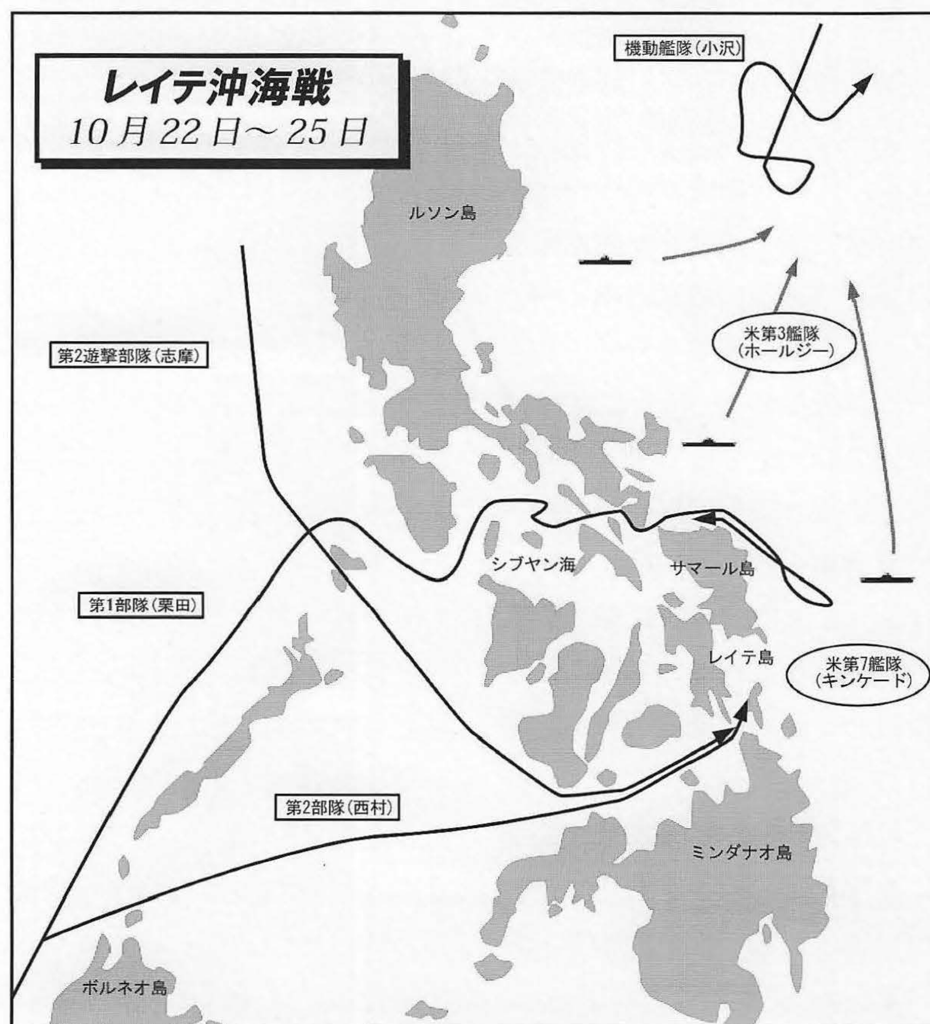
判定基準を満たさない場合

辛勝	引き分け	大敗北
8P以上	5P以上	5P未満

決死の覚悟の小沢部隊、連合艦隊の渾身の一撃！

レイテ沖海戦 The Battle of Leyte Gulf

進撃を続ける米軍へ四個の艦隊が忍び寄る。これは完璧な作戦となるのか？
多くの人命を失うのか、否、救うべきか。その時の決断は如何に。



史上最大の海空戦

マリアナ諸島を喪失し「絶対国防圏」を突破されたことで東条内閣は総辞職し、小磯国昭大将が組閣を命じられた。小磯新内閣は戦争の断固完遂を掲げたが、フィリピン、台湾、沖縄のどれか一つでもアメリカ軍に奪われたならば、日本と南方を結ぶ補給線は絶たれ、日本の戦争遂行は不可能となるだろう。

そして1944年10月20日、アメリカ軍はフィリピン諸島中部に位置するレイテ島に上陸した。600隻もの艦船と4個師団の陸軍および海兵を投入した未曾有の上陸作戦である。戦争初期にフィリピンを脱出したダグラス・マッカーサー大将が、かねての約束通りフィリピンに戻ってきたのだ。

フィリピン沖にはハルゼー大将率いる艦隊空母を中心とした第3艦隊、キンケード中将率いる上陸支援の第7艦隊が展開し、その艦載機数は1,500にも達しようとしていた。

一方、日本海軍の航空戦力はマリアナ諸島をめぐる戦いと台湾沖航空戦を経て消耗しており、フィリピン方面の航空優勢はとても望めない状況であった。それでも連合艦隊司令部は残る水上艦隊を出撃させ、アメリカ軍上陸部隊を攻撃させることにした。フィリピンを失えば戦争は敗北であり、艦隊が残存しても意味がないという考えである。そして連合艦隊の全力を挙げた「捷一号」作戦が発令された。

戦艦「大和」「武蔵」を中心とする第1遊撃部隊はボルネオ

から、空母4隻を含む第1機動艦隊は瀬戸内海から出撃した。

作戦は複雑でタイミングが非常に重要なものであった。目的はアメリカの上陸地点に戦艦を送り込み、橋頭保を攻撃し上陸船団を一掃することである。

しかし、アメリカ軍の航空優勢は圧倒的であり、戦艦部隊である第1遊撃部隊がレイテ湾に突入できるかどうかは怪しい。そこで、第1機動部隊がアメリカ軍空母部隊を北へ誘引し、そのすきに第1遊撃部隊がレイテ湾に突入するというものだった。また、遊撃部隊はレイテ湾へ2つの方向から向かうことになっており、各艦隊間の連携が重要であった。

「武蔵」シブヤン海に沈む

栗田中将率いる第1遊撃部隊・第1部隊および第2部隊は10月22日にブルネイを出撃した。しかし翌日には潜水艦に発見され、重巡「愛宕」「摩耶」を撃沈され「高雄」が大破させられてしまう。そして栗田艦隊の動向はアメリカ軍の知るところとなった。栗田艦隊がシブヤン海に差し掛かった24日、艦隊はアメリカ第38任務部隊の艦載機による猛攻を受けた。「大和」「武蔵」「長門」の巨砲が対空用の三式弾を発射し、各艦の高角砲・機銃が激しく応戦するが、アメリカ軍の空襲の前に「武蔵」が沈没、多くの艦が損傷する。たまりかねた栗田中将は1530ごろ進撃の中止を命じ、西へと反転する。栗田艦隊反転の報告を受けたハルゼー大将のもとには、ほぼ同時に第1機動艦隊発見の報告も届いていた。ハルゼー大将は栗田艦隊が大損害を負って撤退したものと判断し、今度は第1機動艦隊を攻撃するために北方へ向かう。意外な形であるが日本軍の囮作戦は成功しつつあった。

栗田艦隊は2時間ほど西へ引き返したが、暗くなったころに再び反転、レイテ湾を目指して東進する。アメリカ軍はこれに気づかず、栗田艦隊の前に好機が広がった。

悲劇のスリガオ海峡

そのころ西村中将率いる遊撃部隊第3部隊は、ミンダナオ島北方海域をレイテへ向け進んでいた。第1部隊と違ってアメリカ軍の空襲による損害は少なく、予定通り進んでいた。しかし西村艦隊は栗田艦隊が反転のために遅れていることを知らず、単独でレイテ湾に突入しようとしていた。そしてスリガオ海峡に差し掛かった24日夜、アメリカ戦艦群の待ち伏せを受ける。

この段階でアメリカ軍は北の第1機動艦隊と西村艦隊を脅威と認識しており、北にハルゼーの第38任務部隊、そして南に

両軍の参加兵力

日本軍

第1遊撃部隊（栗田健男中将）

第1部隊（栗田健男中将）
戦艦×3：「大和」「武蔵」「長門」
重巡×6　軽巡×1　駆逐艦×9

第2部隊（鈴木義尾中将）
戦艦×2：「金剛」「榛名」
重巡×4　軽巡×1　駆逐艦×6

第3部隊（西村祥治中将）
戦艦×2：「山城」「扶桑」
重巡×1　駆逐艦×4

第2遊撃部隊（志摩清英中将）
重巡×2　軽巡×1　駆逐艦×7

第1機動艦隊（小沢治三郎中将）
空母×4：「瑞鶴」「瑞鳳」「千代田」「千歳」
戦艦×2：「伊勢」「日向」
軽巡×3、駆逐艦×8

航空機
零式艦上戦闘機×48　零式艦上戦闘機爆撃型×28　天山艦上攻撃機×24　彗星艦上爆撃機×8
合計108機

アメリカ軍

第3艦隊（ウィリアム・F・ホールジー大将）

第38任務部隊（マーク・A・ミッチャー中将）
空母×9：「ワスプII」「ホーネットII」「イントレピッド」「ハンコック」「バンカーヒル」「エセックス」「レキシントンII」「フランクリン」「エンタープライズ」
軽空母×8：「モントレー」「コウペンス」「キャボット」「インデペンデンス」「プリンストン」「ラングレーII」「サンジャシント」「ベローウッド」
戦艦×6、重巡×6、軽巡×9、駆逐艦×58
航空機　約1,000機

第7艦隊（トーマス・A・キンケード中将）
護衛空母×18、戦艦×6、重巡×5、軽巡×6、駆逐艦×53、護衛駆逐艦×14
航空機　約500機

両軍の損害

日本軍
沈没　空母×4：「瑞鶴」「瑞鳳」「千代田」「千歳」、戦艦×3：「武蔵」「山城」「扶桑」、重巡×6、軽巡×1、駆逐艦×6
大破　重巡×1
中破　重巡×2、軽巡×1、駆逐艦×1
小破　戦艦×2：「大和」「長門」、重巡×2、駆逐艦×1

アメリカ軍
沈没　軽空母「プリンストン」、護衛空母×2：「ガンビアベイ」「セントロー」、駆逐艦×2、護衛駆逐艦×1
中破　護衛空母「カリニンベイ」

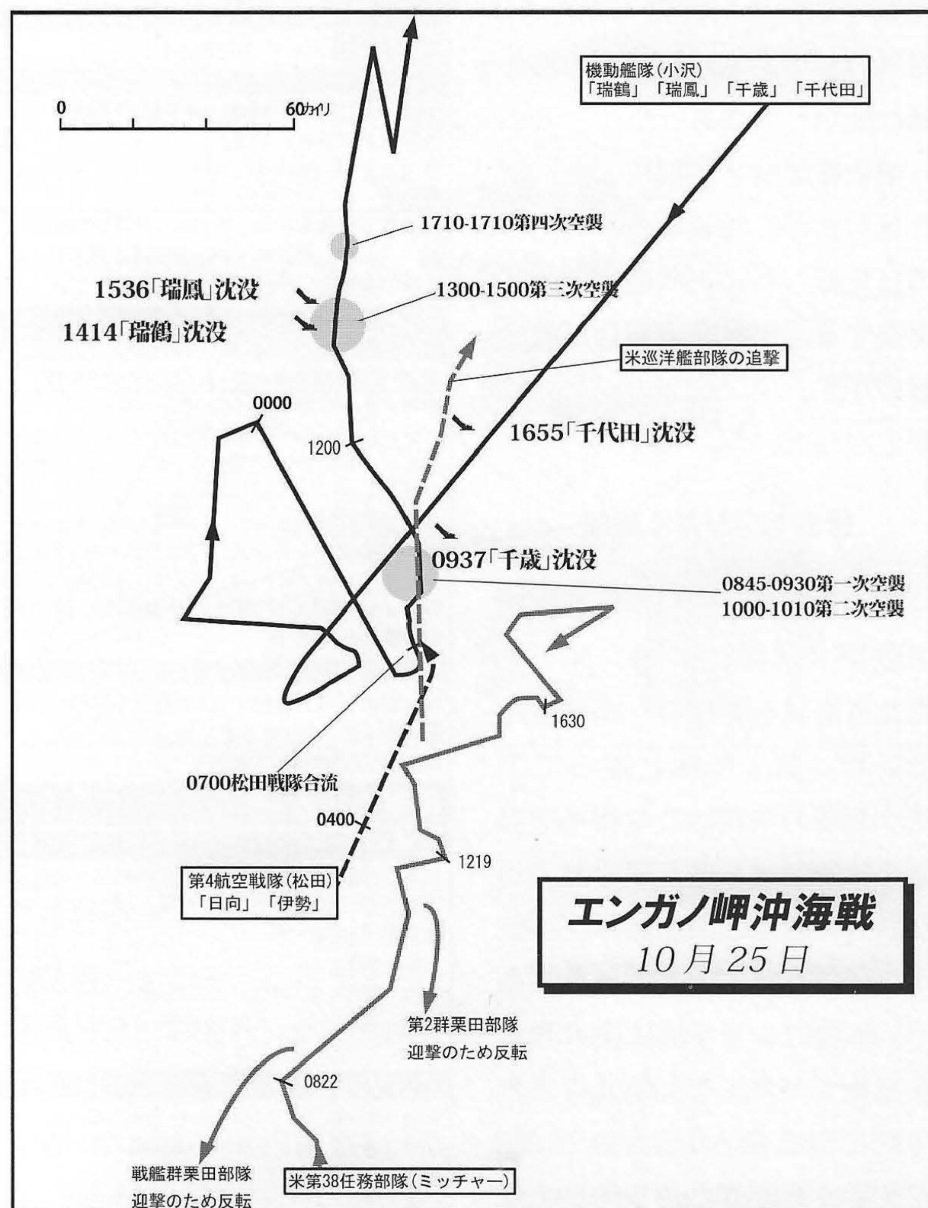
キンケードの第77任務部隊が向かっていた。第77任務部隊は上陸を支援する戦艦6隻を擁し、そのうち5隻はパールハーバーで撃破された艦であった。さらに重巡、駆逐艦、魚雷艇などが西村艦隊に襲い掛かり、「扶桑」「山城」は反撃もできぬまま撃沈された。

こうなっては後方を進んでいた志摩艦隊も撤退するしかなかった。

日本空母部隊の最期

ハルゼーの空母部隊を引き付けることに成功した小沢艦隊にも運命の時が近づいていた。24日に最後の攻撃隊58機を発進させた。攻撃隊は機数も少なく練度も低かったために戦果は乏しかった。小沢中将は攻撃隊の帰投を許さずルソン島へ着陸させると、あとはわずかな直衛機を残して、アメリカ軍が囮である自艦隊に食らいつくのを待って南下を続けた。

ミッチャー中将率いる第38任務部隊は25日朝から猛攻を加えてきた。朝の空襲で「千歳」が沈み、第二波で「千代田」が航行不能に陥る。午後になっても空襲は続き、ついに「瑞鶴」「瑞鳳」も沈没して、小沢艦隊の空母はすべて失われた。ここに日本機動部隊は最期を迎えたのである。しかし囮任務は成功した。アメリカ空母群をしっかりと北へおびき出したのだ。



ついにサマール沖で「大和」の巨砲が火を噴く

再び東へ進む栗田艦隊は日付が25日に変わったころにサンベルナルジノ海峡を通過した。その後サマール島に沿って南下を続け日の出を迎える。栗田中将のもとには敵艦隊ばかりか自軍のほかの艦隊の情報も入ってこない。その時栗田艦隊は水平線上に複数の空母を発見した。敵主力部隊を捕捉したと考えた栗田中将はただちに砲雷撃戦に移り、0700ごろ「大和」をはじめとする戦艦群の主砲が火を噴いた。しかし栗田艦隊が発見したのは第7艦隊に所属する小型の護衛空母であり、大型空母はすべて小沢艦隊を追って北方にいた。

護衛空母は攻撃を受けながら艦載機を発進させ、護衛の駆逐艦は煙幕を張りながら果敢に栗田艦隊の巨大戦艦群に立ち向かった。戦闘は2時間に及んだが、必死で応戦するアメリカ軍の前に、戦果は護衛空母1隻と駆逐艦3隻を沈めたにすぎず、逆に「鳥海」「鈴谷」「筑摩」を失った。護衛空母の艦体が薄く、命中した戦艦の主砲弾が爆発せずに突き抜けたために被害が少なかったともいわれる。0900栗田中将は戦闘を中止し再集結を命じた。この3日間の戦闘で艦隊はすでに大損害を受けていたが、目標のレイテ湾まではあとわずかである。

大いなるifが残された

しかし栗田艦隊はレイテ湾へ突入しなかった。目標を目の前にして謎の反転を行なったのである。その理由や、判断の是非をめぐってはさまざまな説や意見があるが、小沢艦隊が囮任務を達成したことが栗田中将のもとに伝わっておらず、戦っている相手が第38任務部隊の強力な空母群だと誤認した可能性が指摘される。栗田中将はこれ以上将兵の犠牲を増やしたくなかったのかもしれない。

『空母決戦』での勝利条件はレイテ突入と主力艦の損害の2つが設定されており、プレイヤーはそのジレンマに苦しむだろう。その場にいた栗田中将にしかわからないとされる決断の謎を解く鍵はあなたのプレイ次第なのである。

コラム 白浜 わたる

あえて問う
「戦艦と空母はどちらが強いか？」

太平洋戦争が陸海空の立体戦闘として展開されたことは広く知られているが、実際に陸海空それぞれの戦力発揮がどう影響しあい、どのような数的バランスで成り立っていたかに踏み込んだ書物は少ない。ミリタリーファン向けの本はなんとなく事態の表面をなぞるだけで、同種の兵器同士のスペック比較に終始しがちだ。

太平洋戦争における作戦と戦闘を定量的に捉えるのに役立つ資料を挙げよと言われたら、堀栄三氏の『大本営参謀の情報戦記 ―情報なき国家の悲劇―』あたりが筆頭になるだろう。昭和18年10月に大本営陸軍部第二部所属となり米英課に属した堀少佐（当時）は、マキン・タラワからサイパンにいたる米軍の反攻戦術をつぶさに分析し、以後の米軍の行動を的確に予測して「マッカーサー参謀」の異名をとった。この本に記されているのは、米軍が実行し日本陸軍の少壮参謀が読み解いた、当事者にとっての太平洋戦線である。空母戦の背景や位置づけを理解するためにも一読して損はないだろう。

昭和18年、マキン・タラワからニューギニア北岸を西に攻め上る米軍は、約300km間隔で飛行場適地を跳び跳びに奪取しつつ前進した。世に言うisland hopping（飛び石戦術、カエル跳び戦術）である。なぜ300kmかというとこれは単発戦闘機の行動半径であり、現に昭和19年に入ってロッキードP-38双発戦闘機の大規模運用が実現し、かつ日本軍の航空戦力が弱体化していくと、間隔は1000kmまで延長された。飛び

石と飛び石の間に挟まった日本軍の拠点は無視してよい。島嶼部、あるいは大きな陸地でも北部ニューギニアのように互いに陸路の通じていない拠点ばかりの太平洋戦線では、互いに艦艇/船舶が行き来できないかぎり、お隣はまったくお隣ではないからだ。敵制空権の傘に覆われてしまえば、各拠点に分断された陸上兵力には何もできない。これが太平洋戦線の現実であって、ラバウルや台湾が奪取されなかったのは、米軍が飛行場を確保しながら「占領空域」を前に進めていくに当たって、とくに奪取する必要がなかったからだ。堀氏が叙述するように、太平洋戦争とは攻めるに易く守るに難い制空戦争で、米軍の猛攻撃に晒された現地指揮官の多くは、悲痛な叫びをもって制空権の重要性を言い遺している。

戦艦は5個師団、空母は増強連隊規模？

制空権を失った拠点を襲うのは、おおむね数日間にわたる艦砲射撃と、陸上機および空母機動部隊による空襲だ。堀少佐の計算によれば、米軍1個師団（人員は2万人）の鉄量（投弾量）は1分間あたり48.141tで、戦艦1隻はおおよそ5個師団分の投弾量を発揮する。例えばサイパン戦時に米軍は8隻の戦艦を投入しているから、それだけで40個師団に包囲されているのと同様の計算になるわけだ。もちろん艦砲は師団砲兵の効力射ほどの精度を持たないものの、逆に20cm以上の大口径砲弾であることを考えると、陣地破砕効果は絶大である。厚さ2m未満のコンクリート天蓋なら、やすやすと貫通する。

堀少佐は空母機動部隊の対地攻撃力についてとくに述べていないが、彼の推測した米戦艦の弾薬搭載量が1隻あたり1900tなのに対して、正規空母1隻が対地攻撃に使用できる爆弾はおおむね150～200tほどだ。投弾量ベースでは1個旅団分（師団砲兵をきっちり二分割できるわけではないから、少々微妙な表現だが）に満たない計算となる。サイパン戦時の6隻、フィリピン攻略時の12隻と重ねていけば、それでもたいした数字ではあるものの、やはり空母機動部隊の本領は制空/制海権の掌握にあるといえそうだ。

陸上機・艦載機による橋梁爆撃など、陸上部隊の機動を麻痺させる航空攻撃に続いて、数kmの限定された正面に向けて2～4個師団規模での上陸戦闘が行われる。迎え撃つ日本軍の師団が完全編成だったと仮定して、1分間あたりの投弾量は約19.2t。米軍師団の2分の1から3分の1程度である。40個師団に匹敵する艦砲射撃と、数個師団分の航空支援をまともに浴びる水際での反撃が無謀なことは論を俟たないとして、純然たる陸上戦闘に持ち込んでも、正攻法で有利なわけではない……。

以上のような戦理が認識されてから、日本軍は上陸しようとする米陸上部隊への反撃を諦め、内陸での抵抗戦闘に重点を置くようになった。よく知られている硫黄島の攻防戦のみならず、ペリリュー島の第14師団、ルソン島の山下兵団なども内陸における抵抗継続と持久体制を選び、米軍に相応の損害を強いている。山岳地帯や洞窟陣地を活用した防御戦闘であれば、艦砲や爆撃の効果が減殺されるうえ、大量のトラックに支えられた米陸軍の機動力も十分に活かせない。日本軍に残された選択肢は、エクスチェンジレートをなるべく1：1に近づけて相討ちを狙う、苦肉の策のみであった。

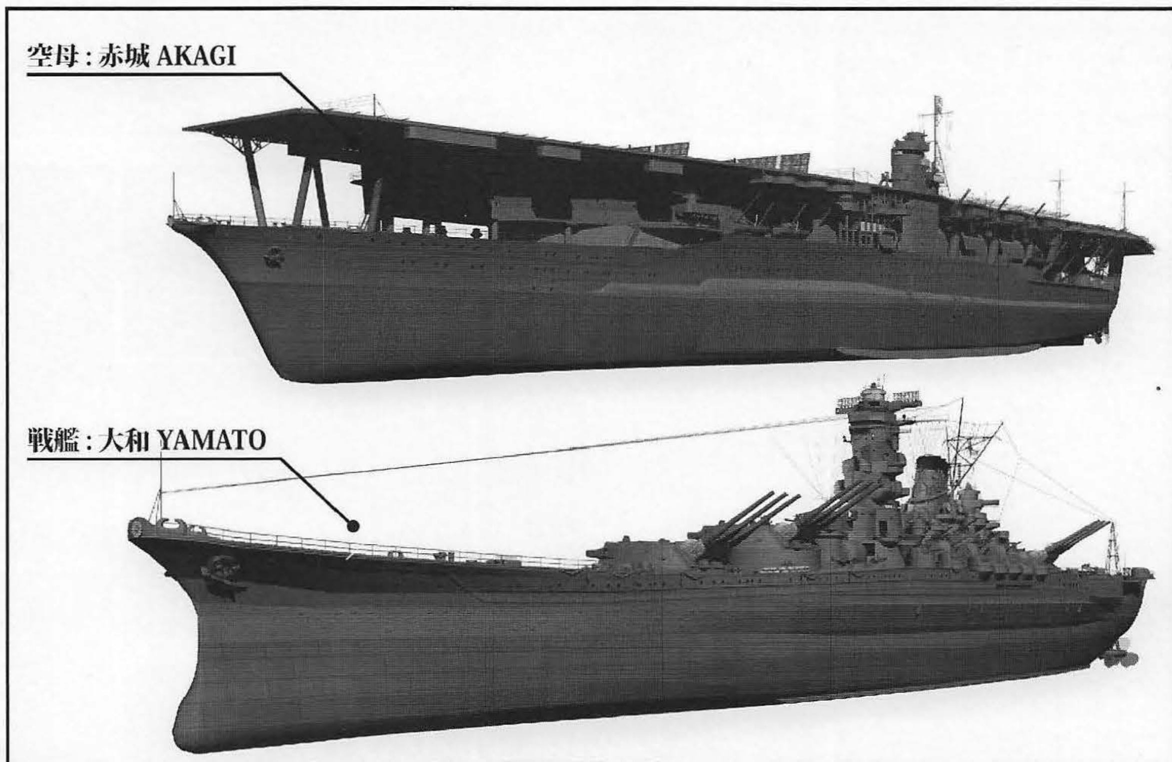
空域を占領して海上の覇者となるための空母

太平洋戦争を題材にしたコンピュータゲームなどではしばし

ば、とにかく飛行機が強く作られていたりする。大局で見たときそれは決して間違いではないのだが、前述のように例えば面制圧兵器として艦載機を捉えてみると、艦砲に遠く及ばないのが客観的事実である。空母機動部隊の強さは何よりも、その到達距離（戦艦の主砲がせいぜい40kmなのに対し、艦載機は500～1000kmまで出撃可能）と命中精度（インド洋海戦時の日本軍急降下爆撃機の命中率は80％を超えていたといわれる）によって作り出される卓越した対艦攻撃力であって、純然たる火力が大きかったわけではないのだ。

そして、ほかならぬ対艦攻撃力が身上であるからこそ、空母の敵は空母という公式が成り立つ。空母機動部隊を遥かに凌駕する戦艦群の火力も、敵の空母を締め出すことで初めて発揮されるのだということを理解すれば、"張子の虎"の小沢艦隊にまんまと陽動されたハルゼー提督の心境と、そうは言っても本来なら"虎の子"にも等しい最後の正規空母を囮にしてまで、戦艦の火力発揮に期待を懸けた連合艦隊の発想をそれぞれに理解でき、レイテ沖海戦が数量的側面からいかに興味深い駆け引きであったかが見えてくる。……まあその一方で、レイテ決戦構想そのものが、誤った戦況判断に基づく戦略上の失策であったことをこれ以上なく明確に教えてくれるのも、堀氏の著書であるわけだが……（苦笑）。

このように、作戦級ゲームなら両軍のドクトリン、戦略級ゲームならマクロ経済や資源需給など、一回り外側まで併せて見るようにすると、ゲームのモチーフがより興味深く捉え返せる。"贔屓の引き倒し"にならないよう太平洋戦争を多角的に見たいなら、『大本営参謀の情報戦記』からは実に有益な分析と回想が読み取れる。同様に、国家戦略レベルで太平洋戦争の見通しがまるで明るくないことを的確に予測しながら、その知見がまったく活かされなかった例として、「総力戦研究所」を題材にした猪瀬直樹氏のルポルタージュ『昭和16年夏の敗戦』という本もある。政界に転じてのちの氏の業績をどう評価するかは別の問題として、ストラテジーゲームファンにはぜひ一読を勧めたい。



空母決戦シナリオ レイテ沖海戦

連合艦隊が放つ最後の一撃！怒涛の米軍を食い止めよ

日本軍戦力

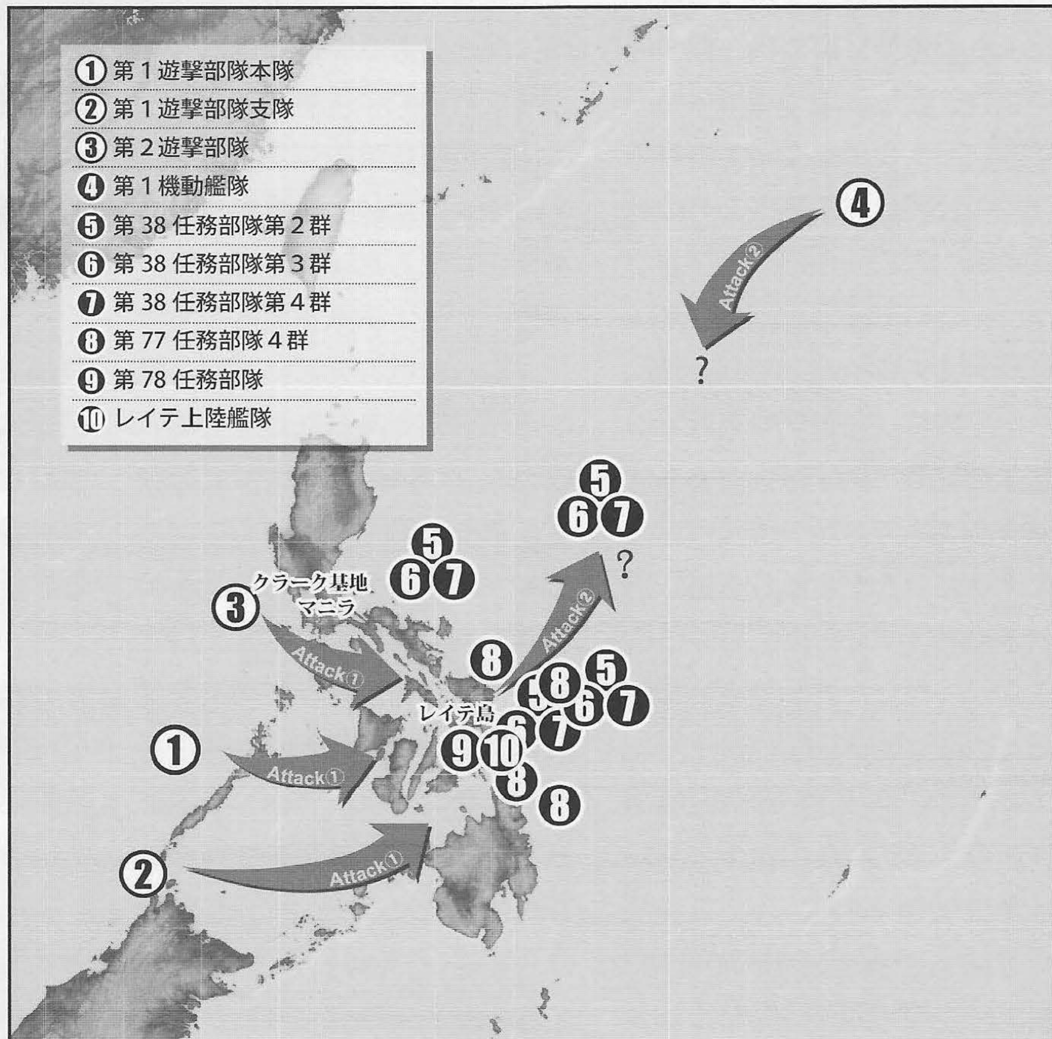
クラーク基地
戦闘機 120　攻撃機 8　爆撃機 52
索敵機 5

第1遊撃部隊本隊
戦艦 5「大和」「武蔵」「長門」「金剛」「榛名」
重巡 10「利根」「筑摩」「高雄」「愛宕」「摩耶」「鳥海」「妙高」「羽黒」「鈴谷」「熊野」
軽巡 2「矢矧」「能代」
駆逐艦 15「野分」「雪風」「浦風」「磯風」「浜風」「島風」「長波」「浜波」「岸波」「藤波」「沖波」「清霜」「朝霜」「秋霜」「早霜」
索敵機 7

第1遊撃部隊支隊
戦艦 2 「山城」「扶桑」
重巡 1 「最上」
駆逐艦 4 「山雲」「朝雲」「満潮」「時雨」
索敵機 1

第2遊撃部隊
重巡 2 「那智」「足柄」
軽巡 1 「阿武隈」
駆逐艦 7 「不知火」「若葉」「初春」「初霜」「霞」「曙」「潮」

第1機動艦隊
戦艦 2 「伊勢」「日向」
軽巡 3 「大淀」「五十鈴」「多摩」
駆逐艦 8 「秋月」「初月」「若月」「霜月」「桐」「槇」「杉」「桑」
空母 4 「瑞鶴」「千歳」「千代田」「瑞鳳」
戦闘機 43　攻撃機 23　爆撃機 35
索敵機 6



米軍戦力

第38任務部隊第2群
戦艦 2「アイオワ」「ニュー・ジャージー」
軽巡 2「マイアミ」「ヴィンセンス」
駆逐艦 18「ヒコックス」「カシング」「サリヴァンズ」「マーシャル」「ティンギー」「オーウェン」「ハント」「ハルゼイ・ポーウェル」「ミラー」「ルイス・ハンコック」「ステファン・ポッター」「ウェッダーバーン」「ウルマン」「ストックハム」「ヤーノル」「コラハン」「トワイニング」「ベンハム」
空母 5「イントレピット」「ハンコック」「バンカー・ヒル」「カボット」「インディペンデンス」
戦闘機 162　攻撃機 72　爆撃機 81
索敵機 0

第38任務部隊第3群
戦艦 4「ワシントン」「サウス・ダコタ」「アラバマ」「マサチューセッツ」
軽巡 4「バーミンガム」「モービル」「レノ」「サンタ・フェ」
駆逐艦 14「ドーチ」「カッシン」「ポーターフィールド」「コットン」「ガトリング」「キャラガン」「ヒーリィ」「クラレンス・ブロンソン」「モリソン」「プレストン」「ロングショウ」「プレチェット」「アーウィン」「ロウズ」
空母 4「エセックス」「レキシントンII」「プリンストン」「ラングレー」
戦闘機 126　攻撃機 54　爆撃機 56
索敵機 0

第38任務部隊第4群
重巡 1「ニュー・オリンズ」
軽巡 1「ビロクシー」
駆逐艦 11「ヘルム」「ウィルクス」「バグレイ」「グリッドレイ」「ラルフ・タルボット」「マッコール」「ニコルソン」「マグフォード」「スワンソン」「マウリー」「パターソン」
空母 4「エンタープライズ」「フランクリン」「サン・ジャシント」「ベロー・ウッド」
戦闘機 126　攻撃機 54　爆撃機 56
索敵機 0

第77任務部隊4群
駆逐艦 3「ジョンストン」「ホール」「ヒアマン」
空母 6「ホワイトプレーンズ」「ガンビアベイ」「ファンショウベイ」「カニンベイ」「キトカンベイ」「セントロー」
戦闘機 96　攻撃機 54　爆撃機 3
索敵機 0

第78任務部隊
戦艦 5「メリーランド」「カリフォルニア」「テネシー」「ウエスト・ヴァージニア」「ペンシルベニア」
重巡 4「オーストラリア」「ポートランド」「ミネアポリス」「ルイスビル」
軽巡 4「フェニックス」「コロンビア」「デンバー」「ボイジー」
駆逐艦 20「リチャード・リアリィ」「ヘイウッド・エドワーズ」「ハルフォード」「ニューコム」「アルバート・グラント」「ブライアント」「ロビンソン」「ソーン」「バッシュ」「リューツ」「ウェルズ」「コニー」「デイリィ」「オーリック」「キレン」「ベニオン」「シゴーニー」「ビール」「クラクストン」「ハッチンス」

レイテ上陸艦隊
輸送船 15

■ シナリオ概略

レイテ湾に存在する上陸部隊を全滅させることが求められているが、勝利のためには米軍大型空母の撃沈が欠かせない。敵軍は圧倒的だが、勝利することはそこまで難しくないシナリオでもある。そこで勝利の為の作戦を練ってみよう。

■ 時計を進める前に

1）第1機動艦隊は、防空隊から引き抜ける限りの戦闘機を攻撃隊に合流させる。この程度の防空力では、米海軍の攻撃の前には無きに等しい。よって防空隊は不要である。攻撃隊は対艦装備で発進準備。

2）クラーク基地の攻撃隊をすべてまとめて1つの攻撃隊に再編成する。

3）クラーク基地から東の海域を索敵。空母の索敵はまだ行わない。

4）艦隊3つを、できるかぎり最短ルートを描くようにレイテへ近づける。

■ 作戦開始

レイテ湾に存在する上陸部隊を全滅させただけでは「敗北」であり、敵の戦艦を沈めても勝利に貢献しない。必要なのは、上陸部隊の全滅と、正規空母3隻の撃沈である（理論上は2隻だが、大和・武蔵ともに大破せずにいられる可能性は極めて低いだろう）。

全体的なプランとしては、砲戦でレイテ湾の上陸部隊を全滅させ、フィリピンの東側で敵空母艦隊に夜戦を仕掛けることになる。夜戦で大型空母2隻を沈め、クラーク基地と空母の攻撃隊でもう1隻の大型空母を沈めるのが理想だ。

空母の索敵は12：00ごろから南西に向けて行い、クラーク基地は継続的にクラーク基地から見て東側を索敵する。クラーク基地の攻撃隊は航続距離に難があるが、タイミングによっては艦隊攻撃が可能だ。このときクラーク基地の防空隊も同じ艦隊を攻撃させること。艦隊へのダメージはないが、敵の防空戦力（あわよくば攻撃隊）を削ぐことができる。

なおレイテ湾には戦艦を中心とした艦隊と、軽空母中心の空母艦隊が存在する。いずれも可能なかぎり交戦を避けること。レイテ湾を出ると、敵の戦艦はこちらの艦隊を追ってこない。

クラーク基地の航空戦力は十分評価に値する。防空隊を活用すれば、敵の攻撃隊は徐々に大和・武蔵に打撃を与えられなくなる。この状態になれば、敵は時間のみだ。

■ 勝率

史実の絶望的な状況に比べ、このシナリオはかなり日本軍側に利がある。敵潜水艦による攻撃の成果によって、シナリオ開始そうそう大勝利が困難になることもある（いきなり大和・武蔵が大破、など）。この場合でも「勝利」は可能だが、大勝利を目指すのであれば、即座に最初からやり直すべきだろう。

勝利条件

表示条件	10月25日20:00までにレイテ湾のアメリカ上陸艦隊を全滅する。
判定基準	レイテ湾の輸送艦隊の輸送艦を0隻にする
プラスポイント	米各大型空母（ワスプII, ホーネットII, イントレピット, バンカー・ヒル, エセックス, レキシントンII, フランクリン, エンタープライズ）を大破1, 沈没2
マイナスポイント	日本側大型艦（瑞鶴, 大和, 武蔵）大破-1, 沈没-2

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
4P以上	1P以上	1P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
4P以上	1P以上	1P未満

太平洋戦争の経過と結末

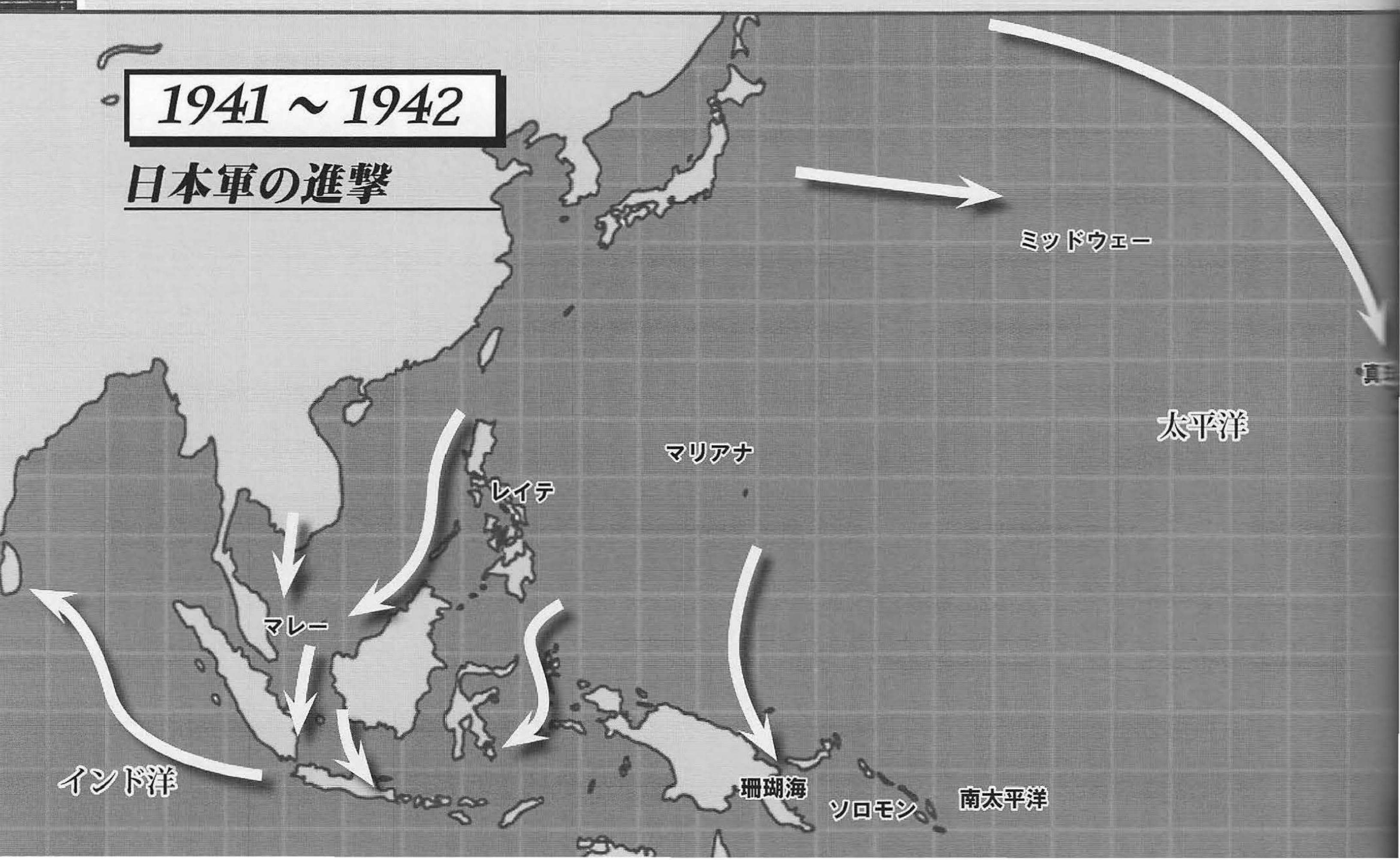
真珠湾攻撃とマレー、フィリピンへの侵攻で幕を開けた太平洋戦争であったが、開戦後わずか半年で日本軍の攻勢は行き詰る。

珊瑚海、ミッドウェーでの蹉跌

開戦以来の大勝利によって、日本軍はアメリカ軍やイギリス軍など連合軍をフィリピンや東南アジアから駆逐し、インドネシアやマレー半島などの南方地域を占領して、戦争遂行に必要な石油などの資源を確保することに成功した。ここまではほぼ開戦前に計画していた作戦の通りに進んだ。

日本は緒戦で連合軍に大打撃を与えてしまえば、じきに講和に応じるだろうという程度の認識で戦争に突入していた。しかし連合軍に講和の考えはなく、特にアメリカはパールハーバーの屈辱を晴らすべく国民の戦意は最高潮に達していた。

日本軍はアメリカを屈服させるべく、次なる作戦の準備に取り掛かった。戦艦「大和」上の連合艦隊司令長官・山本五十六大将は、アメリカ軍を屈服させるためにはハワイ攻略しかなく、そのためにはまずミッドウェー島の攻略が必要と考えた。特にドゥリットルによって東京が空襲されたことはミッドウェー攻略作戦を急がせた。一方、東京で日本海軍の作戦を統括する軍令部は、アメリカとオーストラリアを分断する「米豪遮断作戦」を主張する。そして日本軍は自軍の戦力を過信し、どちらも困難な作戦であるにもかかわらず、その両方を実施することになったのである。



その結果は惨憺たるものであった。米豪遮断を狙った日本軍空母部隊は、珊瑚海でアメリカ軍空母部隊と初めて激突する。戦いはほぼ互角に推移するが、結局日本軍の作戦は阻止されてしまう。そしてミッドウェーに向かった日本軍空母部隊はアメリカ軍の待ち伏せに遭い、虎の子ともいえる大型空母4隻を失う大敗北を喫するのである。その結果、日本軍は開戦後わずか半年で主導権を失ってしまった。

そして日本軍の最大進出線であったソロモン諸島ガダルカナル島にアメリカ軍が上陸する。ついにアメリカ軍の反撃が始まったのだ。ガダルカナルをめぐる戦いは熾烈を極め、多くの海戦が行なわれた。日本海軍はよく戦い、アメリカ海軍と互角に渡り合った。しかしそれは日本軍が予想だにしなかった大消耗戦であった。両軍とも多大な損害をこうむったが、巨大な工業力を持つアメリカが次々と新たな戦力を前線に投入してくるのに対し、日本軍は次第に消耗してゆく。艦船、航空機、輸送船舶だけではなく、熟練の指揮官やパイロットなどかけがえのない人材が失われた。

まだ互角の戦力で行なわれた1942年の一連の戦いに勝利できなかったことで、日本の戦略は見直しを余儀なくされたのである。

日増しに重圧を増す連合軍

1943年2月、日本軍は多くの犠牲を出してガダルカナル島から撤退した。自らの能力を越えて戦線を拡大したがゆえの痛恨の敗北である。

ガダルカナルで始まった連合軍の反攻はニューギニアでも始まり、日本軍はその対処に追われていた。1943年3月にはユエ、サラモアの守備を強化するために部隊を送り込もうとしたが、連合軍の空襲によって大きな損害をこうむった。すでにニューギニア周辺海域も連合軍航空部隊の跋扈するところとなり、日本軍の戦略はもはや立ち行かなくなった。

この劣勢を挽回するために連合艦隊は、再建途上であった空母部隊の艦載機まで投入した「い号」作戦を発令するが、戦果を挙げられず、いたずらに艦載機に損害を出して空母部隊の再建を遅らせる結果となってしまった。また作戦終了直後に、山本長官が登場する一式陸攻が撃墜され、山本長官が戦死するという事態も引き起こした。

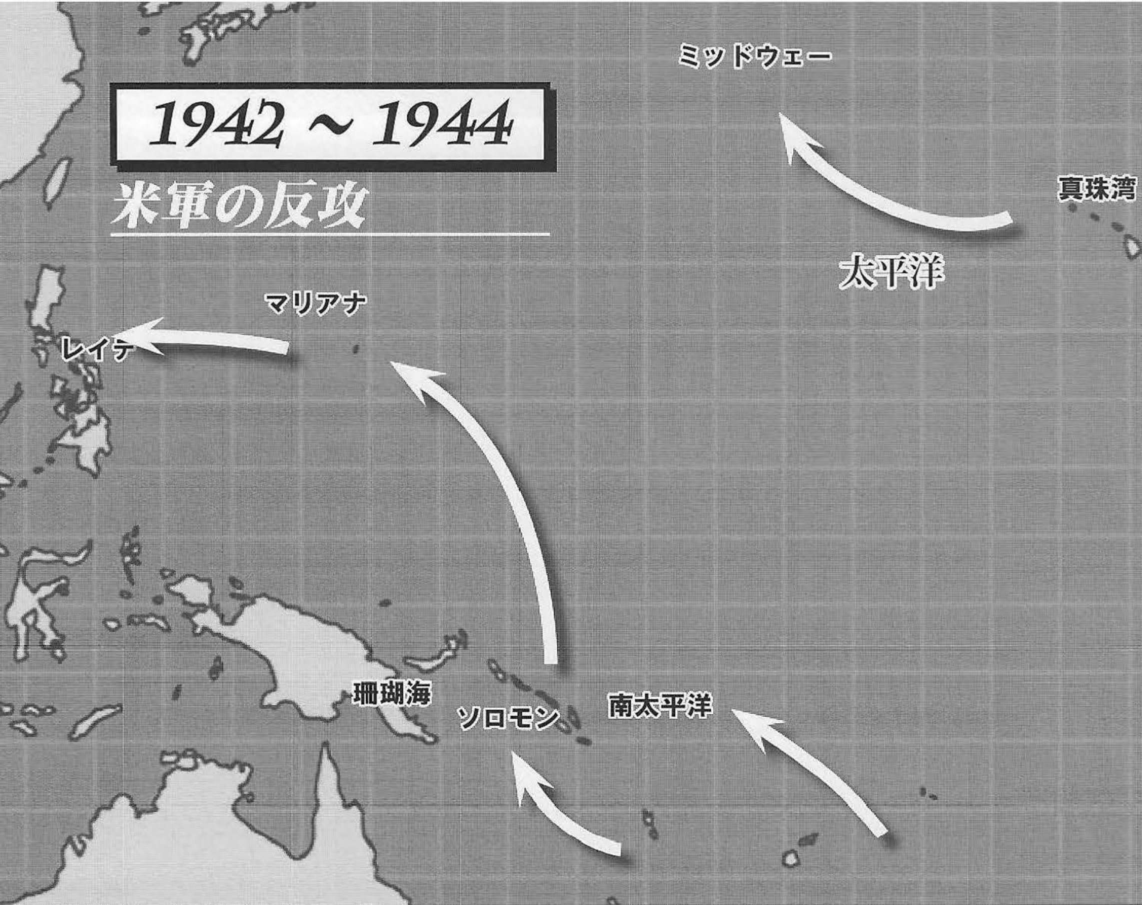
日本軍が有効な戦略を見いだせない一方、連合軍は島づたいにじわじわと戦線を押し上げた。日本軍も反撃したが、レーダーや新鋭機の前に、損害を重ねて行く。連合軍の空襲はいよいよ激しさを増し、1944年2月には連合軍の本拠地であったトラック島が大空襲を受け、壊滅的な打撃を受ける。大部分の戦闘艦は事前にトラック島からパラオなどへ避退していたものの、大型タンカーや港湾施設などの作戦を支える重要な船舶・施設が失われた。

こうした状況になると、日本海軍に残された選択肢は「決戦」による戦局の打開しかなかった。マリアナ諸島などを絶対国防圏とした日本軍は空母部隊を再建し、侵攻してくるアメリカ軍との決戦を待ち望んだ。

史上最大の大海戦と連合艦隊の壊滅

1944年はアメリカ軍側も大反攻の年と考えていた。マーシャル諸島をへて中部太平洋から迫る海軍主体のニミッツ部隊と、ニューギニアからフィリピンをうかがう、陸軍主体のマッカーサー部隊が日本の勢力圏に侵入しようとしていた。

燃料や物資の不足に苦しむ日本軍は、アメリカ軍の次の攻勢に柔軟に対応することができなかった。そのため再建された空



打ち切られた。参加艦船数と戦闘の激しさからみて史上最大の大海戦となったこのレイテ沖の一連の戦いにおいても日本軍は敗北を喫し、戦艦「武蔵」をはじめとする多くの艦を失った。

フィリピンを失った日本は、まだマレーシアやインドネシアの資源地帯を押さえていたものの、本土との連絡をほぼ失い、戦争遂行能力をも失ってしまった。

母部隊や航空部隊はマッカーサー部隊に備えていたが、予想に反して攻勢に出たのはニミッツの方だった。マリアナ諸島に押し寄せたアメリカ軍は、6月15日には上陸を成功させる。あわてて駆けつけた日本空母部隊は、小沢治三郎中将の下、空母9隻を集めた日本軍史上最大の機動部隊であった。小沢長官はアメリカ軍艦載機の航続距離の外から攻撃を仕掛ける「アウトレンジ」作戦を考案し、真珠湾攻撃を上回る大規模な航空攻撃を仕掛けるも、アメリカ軍艦船にはほとんど損害を負わせることなく保有機の大半を失う惨敗を喫っし、史上最大の空母戦はあっけなく幕を閉じた。マリアナ諸島は陥落し、やがて長距離爆撃機B-29が進出して、日本本土への空襲が始まった。

続く10月20日マッカーサーがフィリピンのレイテ島に上陸、日本軍は陸海軍の総力を挙げた「捷号」作戦を発令、日本海軍はアメリカ軍上陸部隊殲滅を狙って出撃した。押し寄せるアメリカ軍空母はあまりに多く、普通の作戦ではレイテ島に達することはできない。そこで、残存空母を囮として出撃させ、アメリカ軍空母をレイテ島の北方に引き寄せ、そのすきに戦艦「大和」をはじめとする戦艦部隊がレイテ島に突入するという作戦を立案した。空母部隊は囮の役目を果たしたものの、その成功の知らせが戦艦部隊に届くことはなく、目標直前で作戦は

以後日本軍はパイロットが爆弾を搭載した乗機ごと敵に体当たりする特攻攻撃に頼るしかなかった。日本本土近海の硫黄島や沖縄周辺に押し寄せたアメリカ艦隊に対し特攻攻撃が繰り返された。これに呼応して戦艦「大和」も沖縄に出撃するが、アメリカ軍空母艦載機による空襲を受けて壮絶な最期を遂げる。

沖縄は陥落し、日本本土の主要都市も焦土と化した。それにもかかわらず陸海軍は敗北を認めず、本土決戦の準備を進めた。だが、1945年8月6日に広島、そして9日に長崎へ原子爆弾が投下され、ソ連が日本に宣戦を布告するに至って、やっと日本は戦いをやめ、連合国に無条件降伏したのである。

空母戦回顧

日米空母部隊は1942年に4回激突した。両軍は戦いを通じてさまざまな作戦・戦術を発展させてゆく。

太平洋戦争は人類の歴史上唯一、空母と空母の戦いが繰り広げられた戦争である。戦争を通じて空母は戦艦に代わって海戦の主役中心となり、以前の主役であった戦艦は、空母の護衛か陸上への砲撃が主任務となっていく。

この主役交代は戦争冒頭、日本軍による真珠湾攻撃で華々しく行なわれた。6隻の大型空母から発進した350機の艦載機は真珠湾にあったアメリカ軍の8隻の旧式戦艦を撃沈・撃破したのである。皮肉にもこれは空母の力を示すとともに、真珠湾攻撃の戦果が実りの少ないものであったことも意味した。撃破した戦艦はもはや海戦の主役にはなりえないものだったからである。当時太平洋にいた3隻の大型空母は日本軍の攻撃をまぬがれ、日本軍に反撃する機会をうかがった。

開戦後半年の間は日本軍は勢力範囲を急速に広げた。日本の大型空母は集中して運用され、オーストラリアやインド洋で作戦を行ない、真珠湾のときと同様にその力を見せつけた。しかしインド洋では、陸上基地を発進したイギリス軍爆撃機が、命中しなかったものの空母「赤城」に爆弾を投下するなど、日本艦隊の防空体制の不備もみられた。

珊瑚海

その間アメリカ軍空母は1隻ないし2隻の任務部隊を編成し、日本軍の勢力圏の末端部に対しヒットエンドラン攻撃を繰り返した。そして1942年4月には空母から中型の陸上爆撃機を発進させて東京を爆撃する。効果はほとんどなかったが、アメリカ軍空母部隊は来るべき決戦に向けて次第に経験を積んでいった。5月、日本軍は2隻の大型空母(「翔鶴」「瑞鶴」)と1隻の軽空母をポートモレスビー攻略支援のために珊瑚海へ進出させた。アメリカ軍はこれを2隻の大型空母(「レキシントン」「ヨークタウン」)で迎え撃つ。2日間にわたる史上初の空母戦は両軍とも混乱のうちに行なわれた。両軍の空母はなかなか相手を発見できず、互いに目標を誤認した。また夕闇迫るころ目標に達した日本軍攻撃隊は目標を発見できなかったばかりか、一部は敵空母に間違って着艦を試みるという失態を犯した。戦いは日本軍が軽空母1隻、アメリカが大型空母1隻を失ったが実質的な勝者はアメリカ軍だった。日本軍の大型空母2隻は損傷と、艦載機の損失によって続くミッドウェー海戦に参加できなかったからだ。

ミッドウェー

6月に行なわれたミッドウェー海戦では日本軍は戦略的な失敗をいくつも犯した。まず暗号が解読され、作戦の全貌はアメリカ軍の知るところとなった。また護衛の少ない機動部隊を全艦隊の先頭に立ててしまった。機動部隊には大型空母4隻があったが、一方のアメリカ軍は大型空母3隻に加え、ミッドウェー島の基地とその100機の航空機が使用でき、実際に戦った航空機の数を数えるとアメリカ軍を優位に立たせてしまった。

さらに、機動部隊にはミッドウェー島の無力化と、それを阻

止しようと出撃してくるアメリカ艦隊の撃破という二重の目標を割り当てられており、これも現場の作戦判断に大きな影響を与えた。

戦術的にも問題が多かった。まず索敵である。アメリカ軍は珊瑚海海戦の反省から索敵に力を入れ、前夜から滞空時間が長く監視要員も多数登場するカタリナ飛行艇を投入して索敵していたのに対し、日本軍は重巡と戦艦に搭載された水上機が索敵を行なった。しかも日本軍の索敵は同じコースを複数機でカバーしないもので、もしも見落としたり、そこに雲がかかっていたりすれば、それまでというものであった。

両軍の空母部隊の編成も対照的である。日本軍は4隻の空母をまとめて運用した。これは大規模な空襲を行なうのには都合が良いが、攻撃にさらされると史実のように複数の空母がリスクにさらされる。一方のアメリカ軍は3隻の空母を2つの部隊に分けた。日本軍の攻撃は「ヨークタウン」にのみ行なわれ、ほかの2隻の空母は無傷であった。また、日本軍が採用した箱型の陣形はアメリカ軍の輪形陣と比べて対空砲火の効率が劣っていた。当時のアメリカ軍は高速戦艦をまだ投入できておらず、空母の護衛は重巡、防空巡洋艦が主体だった。フレッチャー、スプルーアンスなどの指揮官も巡洋艦部隊出身である。アメリカ軍の作戦・戦術にはそういったものも影響していたかもしれない。

戦いの経過と結果は本文記事に譲るが、負けるべくして負けた戦いだったといえよう。

第二次ソロモンと南太平洋海戦

1942年中にはさらに2つの空母戦がガダルカナルをめぐって行なわれた。第二次ソロモンでは日本軍は機動部隊の前に戦艦と重巡を基幹とする前衛を出し、索敵と敵の誘引を狙った。また機動部隊には軽空母「龍驤」が付属し、上空の直衛も担うことになっていた。のちに「龍驤」は分離され、アメリカ軍空母機の攻撃を受けて沈むが、本隊は攻撃を逃れており、囮としての役割を果たしたことになる。また、搭載機の構成にも変化が見られる。空母や攻撃隊の護衛を重視し、これまでほぼ3分の1だった戦闘機の割合を、アメリカ軍と同様に4割にまで増やしたのである。

この海戦でアメリカ軍は、爆装させた急降下爆撃機に索敵を行なわせている。攻撃隊の戦力はそがれるが、多くの索敵機を飛ばすことでいち早く敵を発見し、あわよくば爆弾を命中させることができる。有力なレーダーを持たない日本軍はこうした索敵機の存在に気づかず、実際、南太平洋海戦では索敵攻撃任務のドーントレスによって軽空母「瑞鳳」を撃破されている。

敵を発見したのはアメリカ軍が先だったが、アメリカ軍が「龍驤」に気をとられている間に日本軍はアメリカ空母部隊に攻撃隊を送る。だがレーダーで日本軍機の接近を知ったアメリカ軍は、多数の戦闘機を発進させて迎撃し、さらにアメリカ軍輪形陣には戦艦が参加して強力な対空砲火で空母を守った。日本軍の攻撃は「エンタープライズ」を中破させるにとどまったのである。

第二次ソロモン海戦と南太平洋海戦の間に、日本軍の潜水艦がアメリカ軍空母1隻を撃沈、1隻を大破させた。これによりアメリカ軍は南太平洋海戦に空母を2隻しか投入できず、大小4隻の空母を擁する日本機動部隊は有利に戦闘を進めることができた。

「瑞鳳」「翔鶴」が損傷したものの、「ホーネット」を撃沈、「エンタープライズ」を中破させたのである。この海戦では日本軍

の前衛部隊はアメリカ軍空母機の攻撃を誘引したし、アメリカ軍の索敵攻撃機も役目を果たし、両軍の戦術は一定の成果を収めた。だが勝利した日本軍は多大な艦載機と搭乗員の損失をこうむっており、この補充に以後苦しむことになる。

日本軍航空機の損失が大きかった要因には、艦爆、艦攻の性能が不足してきたこと。航空機の防御力が貧弱だったこと。そしてアメリカ軍がレーダーによって迎撃機を効果的に運用し、艦隊自身の対空能力も向上したことが挙げられる。アメリカ軍の防空能力はさらに向上を続け、こうした状況のもとマリアナ沖海戦が発生し、空母戦ドクトリンが確立される1944年には日本軍機動部隊はまったく太刀打ちできなくなる。

ターニングポイント

日本軍は1942年に6隻の空母を失い、アメリカ軍は4隻の空母を失った。だが、アメリカ軍の喪失空母4隻のうち2隻は日本軍潜水艦による戦果であり、アメリカ軍は空母戦に自信を深めてゆく。また、まだ空母戦が試行錯誤の段階にあった1942年に日本軍があまりに多くの損失をこうむったことは、非常に惜しまれるのである。

コラム　坂本 雅之

CAP

Combat Air Patrol

CAP（キャップ）とは「Combat Air Patrol」の略で、日本語では戦闘空中哨戒と呼ばれる。敵機の来襲に即応できるように、戦闘機（直衛機）を武装させて上空で待機させておくことである。

日本軍の零戦は滞空時間が長く、良好な運動性と上昇性能を持っており、攻撃隊の護衛ばかりでなくCAP任務にも活躍した。ミッドウェー海戦では最終的に空母への命中弾を許すものの、それまで多くのアメリカ軍機を撃墜・撃退していることに注目したい。

緒戦のアメリカ軍は、戦闘機の能力は日本軍に劣っていたが、優れたレーダーを用いて、艦隊のはるか前方で日本軍機を迎撃する戦術をとるようになる。第二次ソロモン海戦では、「翔鶴」を発進した攻撃隊が待ち構えたCAP任務のワイルドキャット30機以上に迎撃され、大きな損害を受けた。南太平洋海戦でも日本軍の攻撃隊はアメリカ軍のCAPの前に多くの犠牲を出した。

極めつけはマリアナ沖海戦であった。大量に建造された護衛空母から発進した戦闘機が、アメリカ艦隊上空や艦隊前方でCAPにつき、「アウトレンジ戦法」で飛来する日本軍機をかたっぱしから撃墜したのである。このころになるとアメリカ軍のレーダーの能力は、非常に高くなり、来襲する日本軍攻撃隊の高度、速度、編隊規模などはただちに戦闘指揮所の知るところとなった。アメリカ軍管制官は、CAP隊に必要な高度、方角を細かく指示し、理想的な位置から日本軍攻撃隊に襲い掛かったのである。

マリアナ沖海戦といえば、アメリカ艦隊の、近接信管を採用した正確な対空砲火がよく知られているが、レーダーに導かれたCAP隊の方が、より多くの日本軍機を撃墜しているのだ。

また、大戦を通じて、日本軍空母の艦載機に戦闘機の占める割合はアメリカ軍に比べて低く、少ない護衛で攻撃機、爆撃機がアメリカ軍のCAPを突破しようとしたために大きな損害を出してしまったことは否定できないだろう。

空母決戦シナリオ レイテ空母決戦！

烈風と信濃がレイテへ参戦！最終決戦を勝ち取れ

日本軍戦力

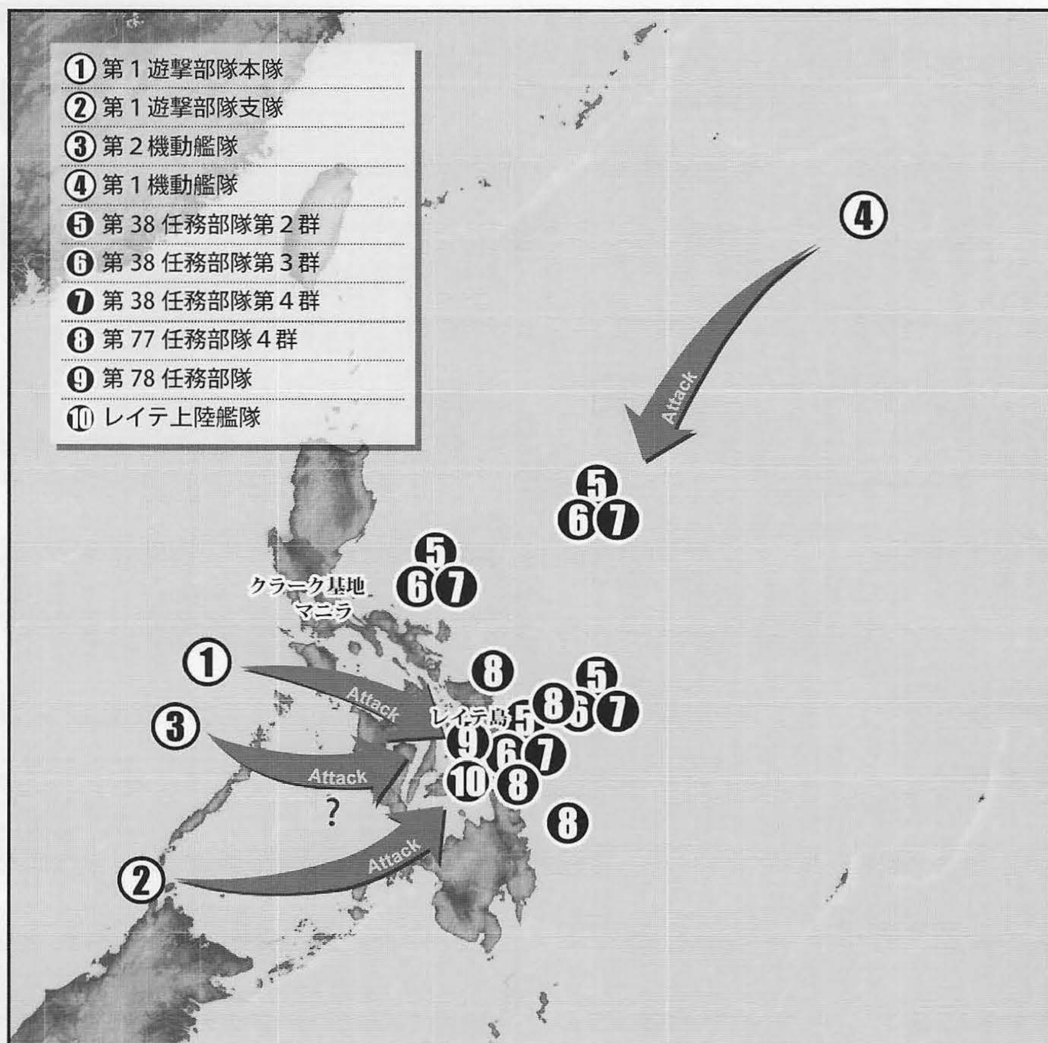
クラーク基地
戦闘機 120　攻撃機 8　爆撃機 52
索敵機 5

第1遊撃部隊本隊
戦艦 5「大和」「武蔵」「長門」「金剛」「榛名」
重巡 10「利根」「筑摩」「高雄」「愛宕」「摩耶」「鳥海」「妙高」「羽黒」「鈴谷」「熊野」
軽巡 2「矢矧」「能代」
駆逐艦 15「野分」「雪風」「浦風」「磯風」「浜風」「島風」「長波」「浜波」「岸波」「藤波」「沖波」「清霜」「朝霜」「秋霜」「早霜」
索敵機 7

第1遊撃部隊支隊
戦艦 2「山城」「扶桑」
重巡 1「最上」
駆逐艦 4「山雲」「朝雲」「満潮」「時雨」
索敵機 1

第2機動艦隊
重巡 2「那智」「足柄」
軽巡 1「阿武隈」
駆逐艦 7「不知火」「若葉」「初春」「初霜」「霞」「曙」「潮」
空母 4「信濃」「雲龍」「天城」「葛城」
戦闘機 81　攻撃機 72　爆撃機 72
索敵機 8

第1機動艦隊
戦艦 2「伊勢」「日向」
軽巡 3「大淀」「五十鈴」「多摩」
駆逐艦 8「秋月」「初月」「若月」「霜月」「桐」「槙」「杉」「桑」
空母 7「大鳳」「翔鶴」「瑞鶴」「飛鷹」「千歳」「千代田」「瑞鳳」
戦闘機 98　攻撃機 59　爆撃機 148
索敵機 9



米軍戦力

第38任務部隊第2群
戦艦 2「アイオワ」「ニュー・ジャージー」
軽巡 2「マイアミ」「ヴィンセンス」
駆逐艦 18「ヒコックス」「カシング」「サリヴァンズ」「マーシャル」「ティンギー」「オーウェン」「ハント」「ハルゼイ・ポーウェル」「ミラー」「ルイス・ハンコック」「ステファン・ポッター」「ウェッダーバーン」「ウルマン」「ストックハム」「ヤーノル」「コラハン」「トワイニング」「ベンハム」
空母 5「イントレピット」「ハンコック」「バンカー・ヒル」「カボット」「インディペンデンス」
戦闘機 156　攻撃機 72　爆撃機 81
索敵機 12

第38任務部隊第3群
戦艦 4「ワシントン」「サウス・ダコタ」「アラバマ」「マサチューセッツ」
軽巡 4「バーミンガム」「モービル」「レノ」「サンタ・フェ」
駆逐艦 14「ドーチ」「カッシン」「ポーターフィールド」「コットン」「ガトリング」「キャラガン」「ヒーリィ」「クラレンス・ブロンソン」「モリソン」「プレストン」「ロングショウ」「プレチェット」「アーウィン」「ロウズ」
空母 4「エセックス」「レキシントンII」「プリンストン」「ラングレー」
戦闘機 120　攻撃機 54　爆撃機 54
索敵機 8

第38任務部隊第4群
重巡 1「ニュー・オリンズ」
軽巡 1「ビロクシー」
駆逐艦 11「ヘルム」「ウィルクス」「バグレイ」「グリッドレイ」「ラルフ・タルボット」「マッコール」「ニコルソン」「マグフォード」「スワンソン」「マウリー」「パターソン」
空母 4「エンタープライズ」「フランクリン」「サン・ジャシント」「ベロー・ウッド」
戦闘機 120　攻撃機 54　爆撃機 54
索敵機 8

第77任務部隊4群
駆逐艦 3「ジョンストン」「ホール」「ヒアマン」
空母 6「ホワイトプレーンズ」「ガンビアベイ」「ファンショウベイ」「カニンベイ」「キトカンベイ」「セントロー」
戦闘機 108　攻撃機 54　爆撃機 0
索敵機 0

第78任務部隊
戦艦 5「メリーランド」「カリフォルニア」「テネシー」「ウエスト・ヴァージニア」「ペンシルベニア」
重巡 4「オーストラリア」「ポートランド」「ミネアポリス」「ルイスビル」
軽巡 4「フェニックス」「コロンビア」「デンバー」「ボイジー」
駆逐艦 20「リチャード・リアリィ」「ヘイウッド・エドワーズ」「ハルフォード」「ニューコム」「アルバート・グラント」「ブライアント」「ロビンソン」「ソーン」「バッシュ」「リューツ」「ウェルズ」「コニー」「デイリィ」「オーリック」「キレン」「ベニオン」「シゴーニー」「ビール」「クラクストン」「ハッチンス」

レイテ上陸艦隊
輸送船 15

■ シナリオ概略

史実における悲惨極まりない状況とは異なり、日本が空母及び航空戦力を温存したという設定におけるレイテ戦である。マリアナの戦いが発生しなかったというifに、信濃や雲龍などの戦力が加わっている。

勝利のためにはレイテ湾の上陸部隊を撃滅するほか、敵正規空母の撃沈が必須となる。

■ 時計を進める前に

1）クラーク基地の攻撃隊をすべてを1つの攻撃隊へ再編成。

2）クラーク基地から東の海域を索敵。空母の索敵はまだ行わない。

3）艦隊3つを、できるかぎり最短ルートを描くようにレイテへ近づける。

4）第一機動艦隊については、2つの可能性がある。攻撃隊に存在するゼロ戦をかき集めてエアカバーを張るか、あるいは第一機動部隊は囮と割りきって、せめて一矢報いるべく攻撃隊を重視するか。後者を選んだ場合のほうが若干運に左右される要素が増えるが、戦果も上がりやすい。

5）第二機動部隊は、防空隊を護衛任務につかせておくこと。万全を期すのであれば、攻撃隊からゼロ戦を独立させて防空隊予備とし、複数の防空隊で機動部隊をカバーしたい。敵の攻撃隊への備えというよりも、索敵機を落とせるかどうかの差が大きい。

■ 作戦開始

レイテ湾にいる上陸部隊を全滅させたうえで、事実上敵の正規空母3隻、おそらくは4隻を撃沈しなくてはならない。敵の戦艦や重巡をどんなに沈めても意味がないことには注意が必要だ。軽空母を撃沈しても勝利には貢献しないが、敵の航空隊の猛威を削減できるのは大きい。

基本的に、こちらの航空戦力で敵正規空母を撃沈できるとは思わないほうがいい。万事うまく行って1隻沈められれば僥倖程度に考えておくこと。あくまでも主役は戦艦であり、砲戦で敵機動艦隊を粉砕するのが勝ち筋である。

レイテ湾の上陸部隊は、空襲でかんたんに全滅させられる。湾内で敵の戦艦と砲戦になる危険を冒すよりは、第二機動部隊の攻撃隊で壊滅させよう。

■ 勝率

史実の状況に比べると、このシナリオの日本軍には大いに勝ち目がある。しかしそれは航空戦力が温存されていたという歴史のifがシナリオで再現されているからではない——この時期に至っては、たとえ日本軍の航空戦力が温存されていようとも、それが戦局に決定的な変化をもたらす可能性は低いのだ。

とはいえ、クラーク基地の攻撃隊や、空母攻撃隊最後の奮闘が、敵の正規空母を漁礁に変える可能性は残されている。健闘を期待したい。

勝利条件

表示条件	10月25日20:00までにレイテ湾のアメリカ上陸艦隊を全滅する。
判定基準	レイテ湾の輸送艦隊の輸送艦を0隻にする
プラスポイント	米各大型空母（ワスプII, ホーネットII, イントレピット, バンカー・ヒル, エセックス, レキシントンII, フランクリン, エンタープライズ）を大破1, 沈没2
マイナスポイント	日本側大型艦 (信濃, 瑞鶴, 大和, 武蔵) 大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
4P以上	1P以上	1P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
4P以上	1P以上	1P未満

作戦攻略

空母決戦シナリオ ラバウルの落日

鬼人の如き活躍でこの地を守り続けるラバウル航空隊と共に

日本軍戦力

ラバウル基地
戦闘機 71　攻撃機 12　爆撃機 22
索敵機 5

連合艦隊本体
戦艦 2「金剛」「榛名」
重巡 5「筑摩」「鈴谷」「最上」「妙高」「羽黒」
軽巡 2「阿賀野」「川内」
駆逐艦 6「若月」「初風」「五月雨」「時雨」「長浜」「白露」
空母 3「翔鶴」「瑞鶴」「瑞鳳」
戦闘機 75　攻撃機 36　爆撃機 36
索敵機 13

連合艦隊支援部隊
重巡 4「高雄」「愛宕」「鳥海」「摩耶」
軽巡 1「能代」
駆逐艦 6「若月」「浦風」「海風」「巻波」「海波」「藤波」「涼波」
空母 3「隼鷹」「飛鷹」「龍鳳」
戦闘機 65　攻撃機 0　爆撃機 45
索敵機 4

ブーゲンビル逆上陸隊
軽巡 1「夕張」
駆逐艦 5「天霧」「卯月」「文月」「水無月」「夕凪」
輸送船 10

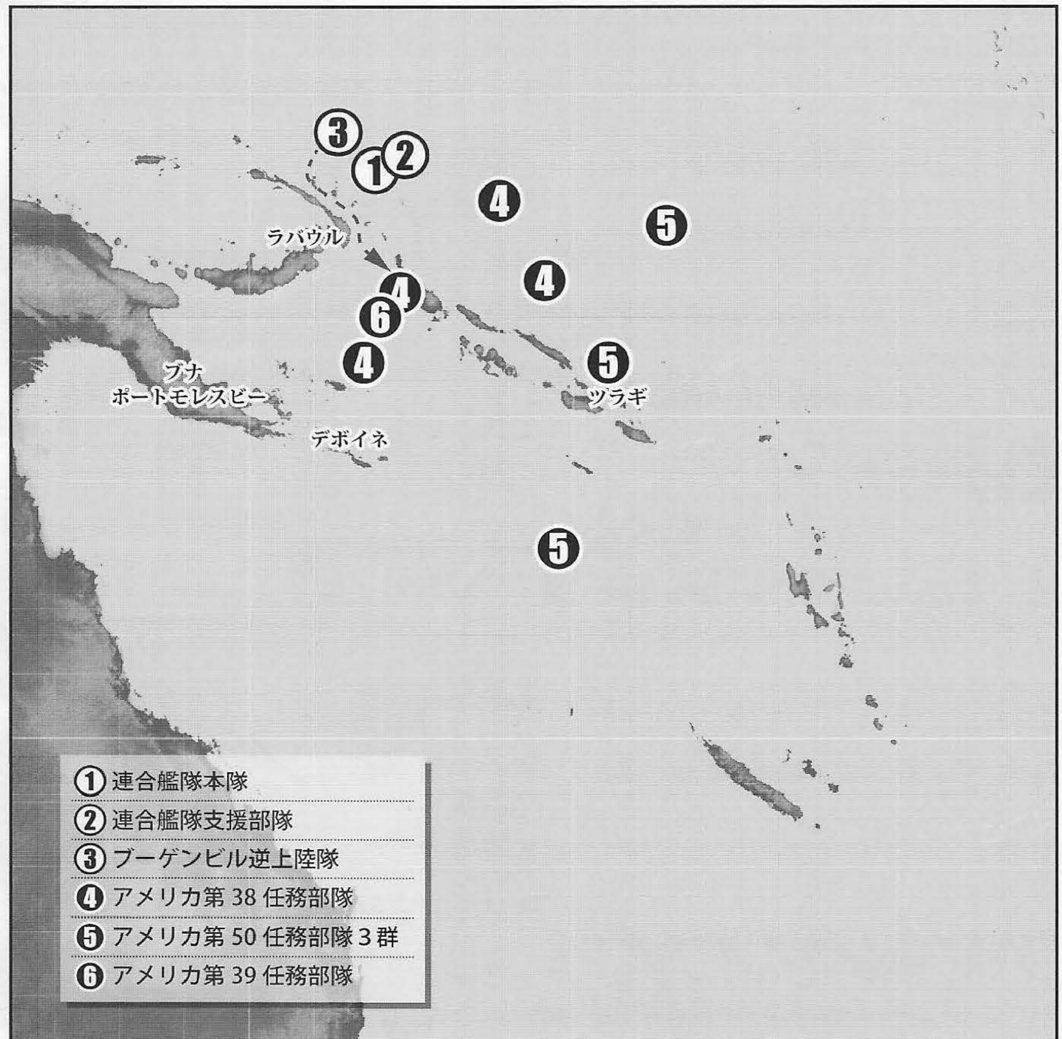
米軍戦力

ヘンダーソン基地
戦闘機 38　攻撃機 2　爆撃機 20
索敵機 5

ポートモレスビー基地
戦闘機 107　攻撃機 4　爆撃機 24
大型爆撃機 64　索敵機 6

アメリカ第 38 任務部隊
軽巡 2「サン・ディエゴ」「サン・ジュアン」
駆逐艦 9「ハドソン」「フラム」「ブキャナン」「ゲスト」「ラードナー」「ウッドワース」「ファーレンホルト」「ベネット」「ランズダウン」
空母 2「サラトガ」「プリンストン」
戦闘機 52　攻撃機 23　爆撃機 18
索敵機 5

アメリカ第 50 任務部隊 3 群
駆逐艦 8「スタック」「バラード」「チャンシー」「マッキー」「ウィルソン」「ステレット」「キッド」「マレイ」
空母 3「エセックス」「バンカー・ヒル」「インディペンデンス」
戦闘機 120　攻撃機 46　爆撃機 64
索敵機 4



アメリカ第 39 任務部隊
軽巡 3「コロンビア」「モントピリア」「クリーブランド」
駆逐艦 6「ダイソン」「サッチャー」「オースバーン」「スタンリー」「コンバース」「クラクストン」
輸送船 10



■ シナリオ概略

ガダルカナル陥落後、ブーゲンビル島に上陸してきた米軍を撃退するため逆上陸を仕掛けるというシナリオ。既に彼我の戦力は逆転、敵主力機動部隊の撃破は困難だ。とはいえ努力次第で戦力差を覆すことは不可能ではない。

史実の「ろ号作戦」がこれに近く、そこでは投入されなかった空母戦力が登場する。

■ 時計を進める前に

1）連合艦隊本体の攻撃隊を対艦装備で発進準

備。逆上陸支援部隊も同様に攻撃隊から発刊準備を開始する。
2）索敵はブーゲンビル島の東西両岸を中心とする。ラバウルからも索敵機を出すこと。
3）艦隊は南南西に進路を取る。逆上陸部隊はいったんラバウル北を目指し、そこからタロキナを目指す。
4）ラバウルの防空隊は連合艦隊本体を護衛する。

■ 作戦開始

空母2隻を中心とした艦隊の撃滅は簡単だが、空母3隻を中心とした敵主力が非常に厄介だ。また、敵には輸送艦10隻を含む艦隊が存在するが、これは勝利には影響しないので無視すること。

いずれにしても、最初に索敵網に引っかかるのはアメリカ第38任務部隊である確率が高い（第39のほうが先にかかることも多い）。迷わずにすべての攻撃機を突入させ、確実に空母2隻を撃沈すること。最初の空襲で討ち漏らしを出してしまうと、大勝利は難しい。

問題はここからである。第50任務部隊は高い攻撃力と防御力を備えているうえ、動きがトリッキーだ。大まかにみて、そのルートは3つ程度に絞り込める。
（1）夜間にツラギ東沖付近に存在する。
（2）夜間にツラギのはるか北沖（⑤の印があるくらいの場所）に存在する。
（3）最初からタキロナ付近にいる。

（3）以外だった場合、敵の移動経路を推測する必要がある。（2）だった場合、逆上陸部隊を一撃で粉砕される可能性も高いので、特に注意が必要だ。

もっとも、どうしても第50任務部隊と対決しなくてはならないシナリオでもない。こちらの空母が無傷のまま最初の空母2隻を撃沈できれば、この段階で勝利得点は4P。あとは夜のうちに艦載機をすべて対地攻撃に切り替えてポートモレスビー基地に近づき、爆撃で基地破壊を目指すという手がある。ポートモレスビー基地の防備は厳しく、こちらの対地爆撃の効率もいまひとつなので運だよりになるが、第50任務部隊と正面決戦するより手順として楽なのは間違いない。

■ 勝率

第50任務部隊の出現位置と航路によって作戦の成否が変わる部分が大きい。こちらの空母が大破または沈没すると勝利すらままならないことがほとんどだが、敵の攻撃隊を防ぎきれるだけの防空力が日本軍に存在しないので、防空隊は1機ずつ小分けにして、敵索敵機の撃墜に全力を注いだほうが勝率は上がるだろう（ただし作業は面倒になるが）。

勝利条件

表示条件	11月6日20:00までにブーゲンビル逆上陸隊をブーゲンビル島のタキロナ付近へ到着させる。
判定基準	ブーゲンビル逆上陸部隊がブーゲンビル島のタロキナ100km以内に10分間とどまる
プラスポイント	ポートモレスビー破壊1, インディペンデンス沈没1 その他米空母大破1, 沈没2
マイナスポイント	日本側大型空母（瑞鶴，翔鶴）大破 -3, 沈没 -4 その他日本側空母大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
4P 以上	2P 以上	2P 未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
4P 以上	2P 以上	2P 未満

空母決戦シナリオ 真珠湾再び

追い詰められる米軍！ここに大戦のピリオドを打て

日本軍戦力

日本機動艦隊

戦艦 2「霧島」「榛名」
重巡 2「利根」「筑摩」
軽巡 1「長良」
駆逐艦 12「野分」「萩風」「舞風」「磯風」「浦風」「浜風」「谷風」「夕雲」「巻雲」「秋雲」「風雲」「嵐」
空母 6「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」「翔鶴」「瑞鶴」
戦闘機 96　攻撃機 107　爆撃機 108
索敵機 11

日本上陸支援艦隊

戦艦 2「金剛」「比叡」
重巡 8「高雄」「愛宕」「妙高」「鈴谷」「最上」「三隈」「熊野」「衣笠」
軽巡 1「由良」
駆逐艦 10「朝雲」「峯雲」「夏雲」「朝潮」「荒潮」「夕立」「春雨」「村雨」「五月雨」「三日月」
空母 1「瑞鳳」
戦闘機 12　攻撃機 12　爆撃機 0
索敵機 4

日本ハワイ上陸艦隊

軽巡 1「神通」
駆逐艦 11「陽炎」「不知火」「雪風」「初風」「時津風」「天津風」「親潮」「黒潮」「早潮」「霰」「霞」
輸送船 8

日本主力艦隊

戦艦 4「大和」「武蔵」「長門」「陸奥」
軽巡 1「川内」
駆逐艦 10「叢雲」「巻雲」「白雪」「吹雪」「初雪」「綾波」「浦波」「敷波」「磯波」「有明」
空母 1「鳳翔」
戦闘機 12　攻撃機 0　爆撃機 0
索敵機 5

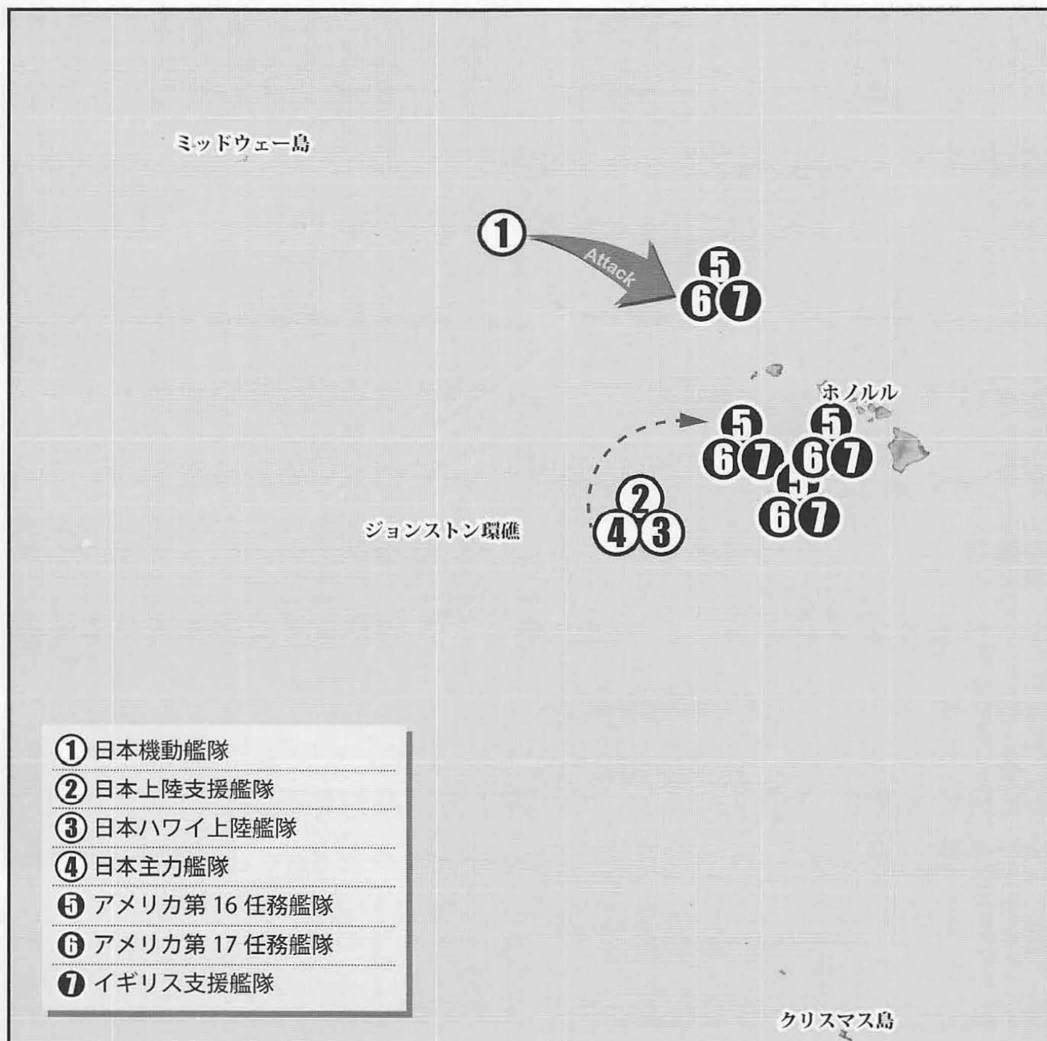
米軍戦力

オアフ島基地

戦闘機 0　攻撃機 27　爆撃機 45　大型爆撃機 24　索敵機 6

アメリカ第 16 任務艦隊

重巡 5「ヴィンセンス」「ニュー・オリンズ」「ペンサコラ」「ミネアポリス」「ノーザンプトン」
軽巡 1「アトランタ」
駆逐艦 9「バルチ」「ウォーデン」「エレット」「ケイス」「コニンハム」「マウリー」「フェルプス」「ベンハム」「リード」
空母 2「エンタープライズ」「ホーネット」
戦闘機 72　攻撃機 36　爆撃機 54
索敵機 8



アメリカ第 17 任務艦隊

重巡 2「ポートランド」「アストリア」
駆逐艦 6「ラッセル」「アンダーソン」「ヒューズ」「モリス」「ハンマン」「グウン」
空母 2「サラトガ」「ワスプ」
戦闘機 63　攻撃機 27　爆撃機 54
索敵機 7

イギリス支援艦隊

戦艦 1「デューク・オブ・ヨーク」
空母 4「インドミタブル」「フォーミダブル」「イラストリアス」「ヴィクトリアス」
戦闘機 54　攻撃機 36　爆撃機 72
索敵機 8

■ シナリオ概略

ミッドウェイでも勝利した日本軍が米豪遮断に成功、アメリカとの早期講和を果たすためにハワイ陥落を狙うという仮想シナリオである。米海軍の戦力は減少しているが、英国海軍の増援があるため侮ることはできない。

■ 時計を進める前に

1）日本機動艦隊の防空隊を順次発進準備。機動部隊は東南東に進路を取る。
2）日本主力艦隊はホノルルに向かって直進。

3）日本上陸支援艦隊の攻撃隊から零戦を分離させ、防空で発進準備を行う。

4）支援艦隊と上陸部隊は移動させない。

■ 作戦開始

戦艦がいるので、いつもどおり戦艦の夜戦といきたいところだが、戦場が広いためこのプランは厳しい。基本は空母の攻撃隊で敵空母機動部隊を叩き、主力艦隊と支援艦隊は囮となりつつホノルル基地の破壊を目指そう。

支援艦隊と上陸部隊は、主力がこれらを追い越したあたりでホノルルに向かって進路を取ること。支援艦隊の戦闘機は、支援艦隊の護衛にあてるといいだろう。上陸艦隊の上に索敵機が見えたならば上陸艦隊の護衛に動かしてもいいが、敵AIは上陸艦隊よりも支援艦隊への攻撃を優先する傾向がある（支援艦隊に空母が含まれているためだろうか）。このため支援艦隊の主な任務は「弾除け」となる。言葉は悪いが、勝敗は支援艦隊がどれくらい敵の攻撃を引きつけられるかにかかっていると言ってもいい。

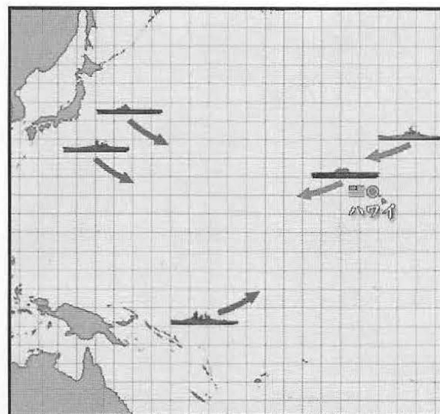
夜が開けた段階では、日本機動艦隊はまだすべての攻撃隊の発進準備ができていない。東南向きに索敵を行い、発見した艦隊に攻撃隊２隊を同時に派遣すること。だいたい２隊で敵艦隊は壊滅するので、４隊派遣する必要はない（ただし敵の索敵機が振り切れていないなら、４隊派遣してしまったほうがいいだろう）。

多くの場合、敵空母の攻撃は支援艦隊に集中する。機動艦隊の攻撃隊を２隊×２でローテーションさせ、発見した敵艦隊を『見敵必戦』の精神で撃滅すること。

なお、ホノルルからの攻撃に対しては、甲板に攻撃準備状態の機体を置かないだけで基本的な対処としては十分だ。また上陸部隊がホノルルからの攻撃を受け始めても、その段階で主力がホノルル基地への攻撃を開始できていれば、大抵は基地破壊のほうが間に合う。

■ 勝率

支援艦隊がどれくらい敵を引きつけられるかによって、勝率はだいぶ変わってくる。余裕があれば機動艦隊でホノルルを攻撃してもいいが、そこまで余裕があれば不要なことも多い。勝利にはホノルル基地の破壊が大前提となるので、主力は敵艦隊をむやみに追い掛けず、ホノルル攻略を優先しよう。上陸艦隊が定刻までにホノルルに到着できないパターンにも注意が必要である。



勝 利 条 件

表示条件	12月9日20:00までにハワイ上陸艦隊をホノルル付近へ到着させる。
判定基準	輸送艦隊が、ハワイ基地100km以内に10分とどまる
プラスポイント	ハワイ基地を中破2, 大破4, 破壊5, 連合国各空母を大破1, 沈没2
マイナスポイント	日本側各空母（ただし鳳翔はのぞく）大破-3, 沈没-4 大和型戦艦(大和, 武蔵)中破-2, 大破-4, 沈没-5

判定基準を満たした場合		
大勝利	勝利	敗北
5P以上	2P以上	2P未満

判定基準を満たさない場合		
辛勝	引き分け	大敗北
5P以上	2P以上	2P未満

空母決戦キャンペーンシナリオとは

新たな太平洋戦争史を連続プレイで刻んでいく世界

■ キャンペーンシナリオ

社会人が取れる時間で遊べる事。空母決戦を最初に出した時の理念である。表記上、1～2時間としていたプレイ時間ではあったが、各海戦ごとに作られたシナリオでは、実質30分もあればプレイ可能である。

慣れてくると、誰しもそれ以上のものを求めたくなり、体験したいifも幅広くなるものだ。こうした思いを達成するために、連続プレイを可能とするシナリオ集を制作する事となりった。『空母決戦キャンペーンシナリオキット』である。

■ 鶴は翔ばたくか

入門シナリオという位置づけであるが、目的は珊瑚海で無傷の五航戦(翔鶴・瑞鶴)が、ミッドウェーへ投入できていたら？という切ない願いを、短い時間で遊べる事に置いている。

単純にミッドウェーを遊びたいが、珊瑚海をその前哨戦だと位置付けている方は、手軽に両者を繋いで楽しむ事ができる。次ページのチャートを見てもらうと分るが、その後のソロモンでの苦しい戦いはない。だからガッツリとミッドウェーで戦える。もし珊瑚海で傷を追っても、そもそも史実では登場できなかった戦力である。ミッドウェーへ参加できない事は残念であるが、結果を受け入れ、次回プレイ時への期待としようではないか。

■ 太平洋の覇者

グランドキャンペーンとして、太平洋戦争を戦い抜く事を目的としている。全14ステージで構成され、あまり度が過ぎないようにした。アメリカ大陸へ上陸したり、大西洋や、アフリカまで出ていく事が現実的なのかという思いからである。

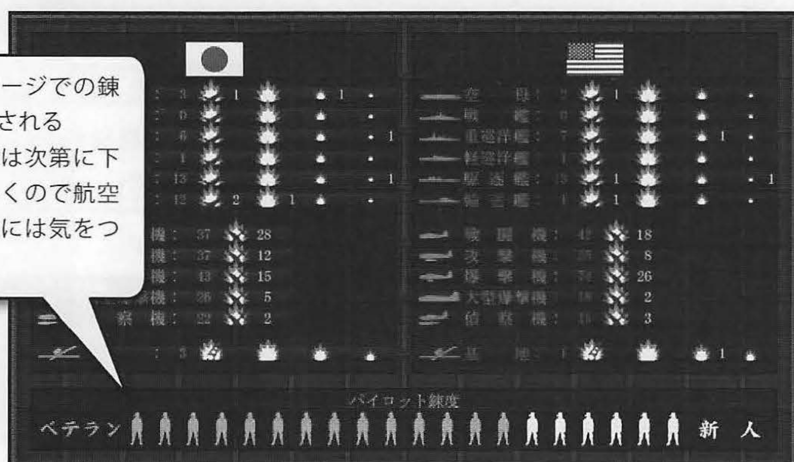
一応、『グッドエンド』という表記ではあるが、世界制覇という結果ではない。この戦争の現実的な勝利とは何か。その問題へ視点を置いているからである。内容に関しては、プレイして確かめてもらいたい。

遊び心としては、史実では活躍できなかった兵器が登場するステージがある。信濃や雲龍型の空母がそうであるが。

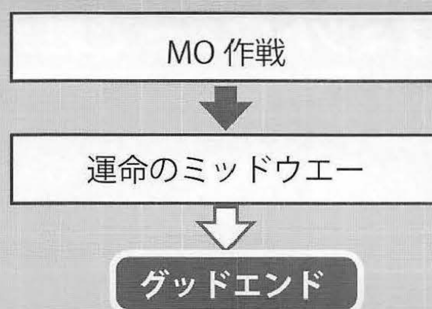
また「ガダルカナル攻防戦」という、「オーストラリア分断」の「勝利」のみで進めるレアなステージも存在する。

■ 航空隊錬度について

キャンペーンシナリオでは、航空隊の被害が大きいと、次のステージで錬度が下がる。日本の国力を表現しているのであるが、このプレッシャーが判断力へどう影響するかも、単独シナリオとの差となってくる。



『鶴は翔ばたくか』



『太平洋の覇者』

珊瑚海波高し → MI 作戦 / ミッドウェー攻防戦

MI 作戦 → FS 作戦 / 東部ソロモン海戦

ミッドウェー攻防戦 → 東部ソロモン海戦 / オーストラリア分断

オーストラリア分断 → グッドエンド / 東部ソロモン海戦 / ガダルカナル攻防戦

FS 作戦 → ハワイ攻略戦 / 東部ソロモン海戦

ハワイ攻略戦 → グッドエンド / Z 作戦

東部ソロモン海戦 → Z 作戦 / 南太平洋の激闘

Z 作戦 → フィリピン攻防戦 / 絶対国防圏死守

南太平洋の激闘 → 絶対国防圏死守

ガダルカナル攻防戦 → 絶対国防圏死守

絶対国防圏死守 → 硫黄島攻防戦 / レイテ最終決戦

フィリピン攻防戦 → ノーマルエンディング

硫黄島攻防戦 → ノーマルエンディング

レイテ最終決戦 → ノーマルエンディング

空母決戦シナリオ 鶴は翔ばたくか

五航戦の翔鶴と瑞鶴はミッドウェーで戦えるのか？

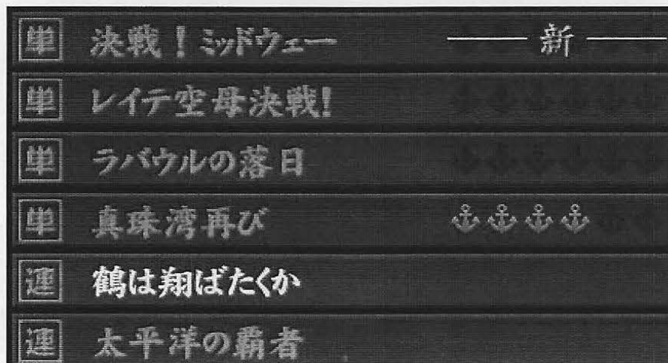
珊瑚海とミッドウェーを連続的にプレイするキャンペーンである。太平洋戦争を通して楽しめる「太平洋の覇者」を遊ぶ前に、とりあえず連続シナリオの感覚を掴むためにプレイしてみるといいだろう。

MO作戦は、日本軍空母の損傷によるペナルティが大きいため、大破や沈没といった被害を被ると勝利は難しい。また日本軍には空母攻撃隊1隊を除くとあまり有効な攻撃手段がない（艦隊決戦に持ち込めなくはないが、普通にやると火力で米軍有利）ので、着艦不能といったダメージを受けても取り返しがつかないことが多い。敵艦隊を先に発見し、敵の攻撃隊が甲板に並んでいるところを攻撃、1隻でも撃沈できれば、あとは逃げきってしまってもいいだろう（ただしこの場合でも、敵潜水艦によってこちらの空母が損傷するとゲームオーバーが見えてしまう）。

一見すると消極的に見えるかもしれないが、キャンペーンシナリオの場合、日本軍攻撃隊の損害は練度の低下という形で次のシナリオに引き継がれてしまう。大勝利を目指して攻撃隊を酷使するよりも、勝利を確保したうえでパイロットに対する損害を可能なかぎり抑えるというのは、ひとつの重要な指針となるのだ。

ミッドウェーシナリオでは、単体のシナリオよりも日本軍の攻撃隊が充実している。しかしながら、やはりとにもかくにも時間制限が厳しいので、勝利を収めるためにはある程度まで大胆な攻撃計画が必要になるだろう。理想の展開としては、敵艦隊の空母を1隻撃沈、あとはこちらに被害を出さないよう逃げに入るという展開で、これでも「勝利」は達成できる。空母を2隻撃沈できれば大勝利もあるので、無理にミッドウェー島の基地破壊を目指さないのも一つの選択肢だ。初期配置のポジションからではミッドウェー島へ攻撃隊が届かないこともあり、ミッドウェー基地の破壊による勝利ポイントは大きく（最大で4点）、また基地航空隊の攻撃が煩いとはいえ、深入りして空母に大損害を受けると、取り返しがつかない。

いずれにしても、各シナリオごとに勝利条件を把握し、各シナリオにおいては「最低限このラインを満たせばいい」という水準を見極めておく必要がある。必要以上に戦果を焦って艦隊決戦で粘ってみたら、こちらの空母に損害が出てしまったというのでは、本末転倒そのものだ。いかにしてスマートに目的を達成できるか——これはキャンペーンシナリオに共通するひとつのテーマとも言える。





キャンペーンシナリオでは単独シナリオに相当するものがステージと呼ばれこのステージを連続プレイしていく事で太平洋戦争を体験していくこととなる

MO 作戦

表示条件 5月8日20:00までに米艦隊の空母1隻以上撃沈する。



判定基準

全米艦隊の空母を1隻以下にする

プラスポイント

ポートモレスビーを破壊 1
米各空母を大破 2, 沈没 3, 米各重巡を沈没 1

マイナスポイント

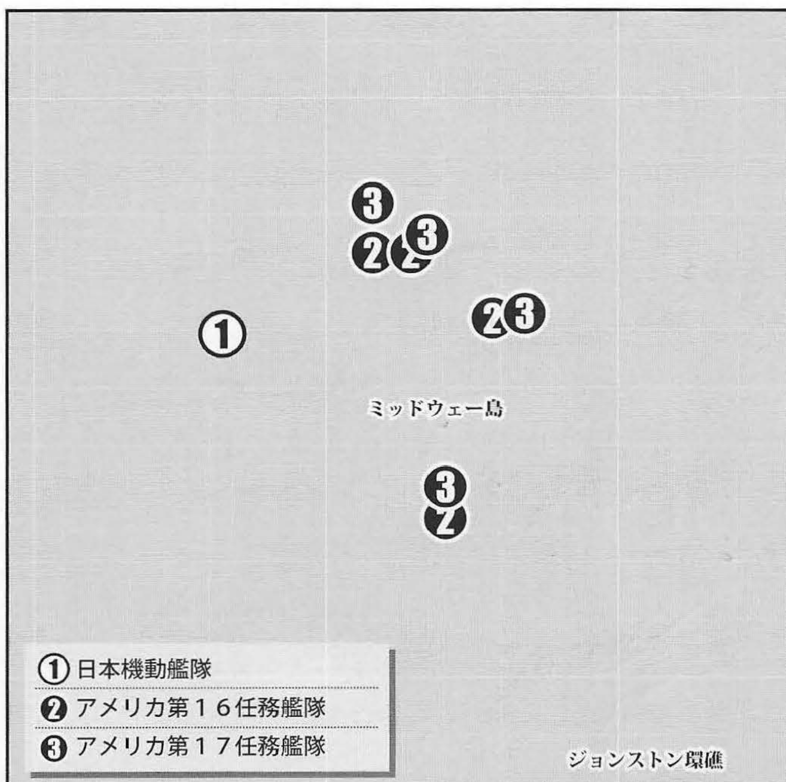
日本側各空母中破 -2, 大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P 以上	3P 以上	3P 未満
NEXT	運命のミッドウェー	運命のミッドウェー	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P 以上	3P 以上	2P 未満
NEXT	運命のミッドウェー	運命のミッドウェー	ゲームオーバー

運命のミッドウェー

表示条件 6月5日20:00までにミッドウェー基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。



判定基準

全米艦隊の空母を1隻以上撃沈

プラスポイント

ミッドウェー基地を中破 2, 大破 3，破壊 4
米各空母を大破 2, 沈没 3

マイナスポイント

日本側各空母大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	グッドエンディング	グッドエンディング	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	ゲームオーバー	ゲームオーバー	ゲームオーバー

作戦攻略

空母決戦シナリオ 太平洋の覇者

「俺が南雲なら」の真髄！新たな戦史を刻みこめ！！

「太平洋の覇者」は、珊瑚海海戦をスタートとして、太平洋戦争全体をプレイできるキャンペーンだ。当然ながら日本軍が戦争に勝利するまでの道のりは非常に険しく、多くの場合、敗戦に向かって突っ走ることになりがちである。こればかりは史実の戦力差・国力差などを鑑みれば、至極当然と言わざるをえないだろう。そもそも、アメリカ相手に有利な条件で講和を結ぶ可能性が、ほんのわずかでもあり得ると仮定して議論が組み立てられること自体、あまり常識的ではないのだ。

基本的には、各シナリオの勝利条件を考慮しつつ、最小限の被害で、必要十分な戦果を上げることが目標となる。一番現実的なルートは、

（1）珊瑚海で「勝利」
（2）MI 作戦で「勝利」
（3）FS 作戦で「勝利」
（4）ハワイ攻略戦で「勝利」

このルートであれば、大勝利を狙うことなくグッドエンドまで到達できる。

また、クリアすべきシナリオの本数を減らすのであれば、

（1）珊瑚海で「敗北」（ポートモレスビーを破壊し、攻略部隊をポートモレスビーに届けるだけ。徹底的に海戦は避ける）
（2）ミッドウェー攻防戦で「勝利」
（3）オーストラリア分断で「大勝利」

このルートがグッドエンドまでの最短手順になる。とはいえオーストラリア分断で大勝利というのはそこまで簡単ではなく、確実性には欠けると言えるだろう。

なお、米本土に上陸したり、あるいは真珠湾ではなうサンディエゴ軍港を奇襲したり、ビルマルートを支援してインドを独立させたりといった、いわば超展開は、このキャンペーンではカバーされていない。連合軍全体の視点に立つとビルマルートは重要な意味を持っていたのだが、日米海軍による決戦という観点からはいささか軸のずれた話になるので、ここはやむを得ないところである。

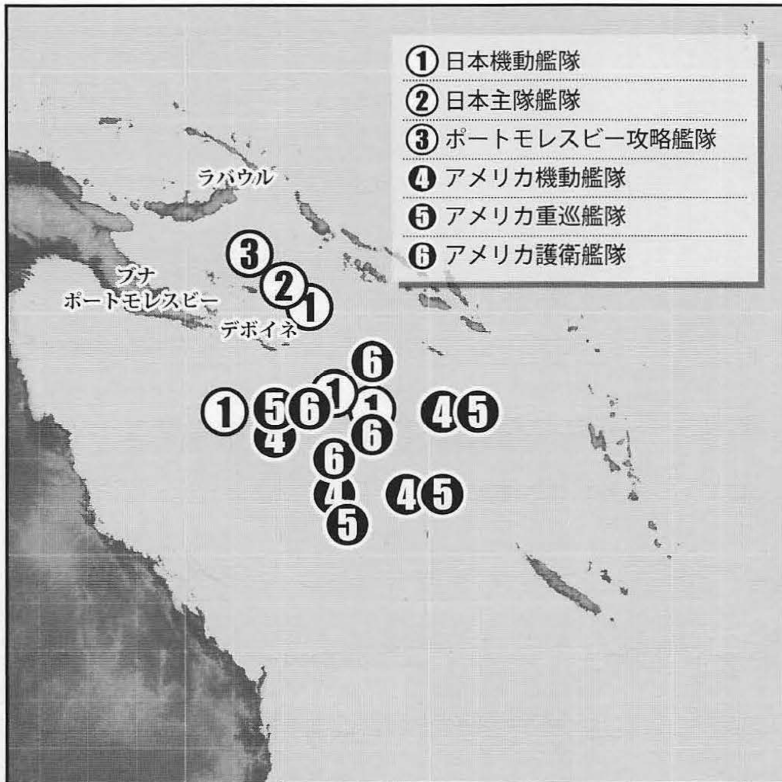
またオーストラリア分断で「勝利」すると、ガダルカナル攻防戦に突入する。このシナリオは、これ以外の方法ではプレイできないので、一度は試してみると良いだろう。

ちなみに日本軍の負けが込んでくると、続けてプレイするのが辛い展開になりがちだ。最大で4シナリオに渡って、「負けると分かっていながら戦わねばならない」状況に陥るため、そこで最初からやり直したくなることも多いと思う。とはいえ、ここにはまったく違ったプレイ指針もある——負けると分かった段階で、徹底して日本軍の人的・艦船的被害を減らすことを目指すのだ。

実に敢闘精神を欠いた発想だが、史実においては「ここを退いては英霊に顔向けができぬ」という言葉の先で、負のスパイラルが拡大していった側面もある。それが間違いだったかどうかは誰にも分からないとはいえ、そうでない未来を作れるのは、ゲームならではと言えるだろう。後世の歴史家からは「謎の反転を繰り返した不名誉な軍隊」と謗られるかもしれないが、赤城や信濃といった正規空母を使って引き揚げが可能となった歴史というのも、また思い描くに足る面白さがあるのではないだろうか。

珊瑚海波高し

表示条件 5月9日 19:00までにポートモレスビー攻略部隊をポートモレスビー付近へ到着させる。



判定基準

ポートモレスビー攻略艦隊が、ポートモレスビー100km以内に10分とどまる

プラスポイント

ポートモレスビーを中破2, 大破3, 破壊4
米各空母を大破2, 沈没3

マイナスポイント

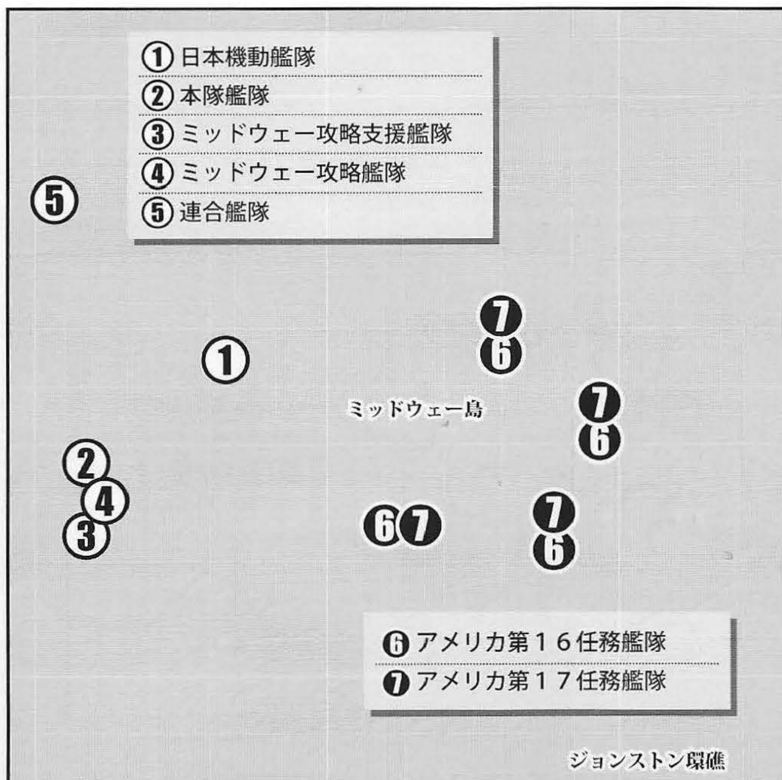
日本側各空母中破-2, 大破-3, 沈没-4

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P以上	3P以上	3P未満
NEXT	MI作戦	MI作戦	ミッドウェー攻防戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P以上	3P以上	3P未満
NEXT	ミッドウェー攻防戦	ミッドウェー攻防戦	ゲームオーバー

ミッドウェー攻防戦

表示条件 6月7日 19:00までにミッドウェー攻略艦隊をミッドウェー付近へ到着させる。



判定基準

ミッドウェー攻略艦隊が、ミッドウェー100km以内に10分とどまる

プラスポイント

ミッドウェー基地を中破2, 大破3, 破壊4
米各空母を大破2, 沈没3

マイナスポイント

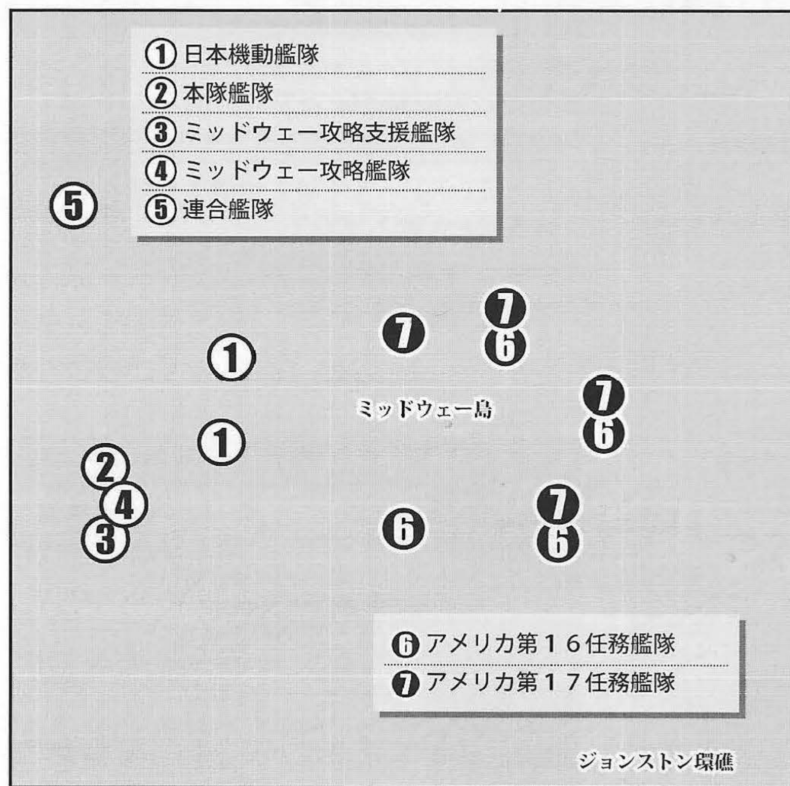
日本側各空母大破-3, 沈没-4
大和中破-2, 大破-4, 沈没-5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P以上	2P以上	2P未満
NEXT	オーストラリア分断	オーストラリア分断	東部ソロモン海戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P以上	2P以上	2P未満
NEXT	東部ソロモン海戦	東部ソロモン海戦	ゲームオーバー

MI 作戦

表示条件 6月7日 19:00 までにミッドウェー攻略隊をミッドウェー付近へ到着させる。



判定基準

ミッドウェー攻略艦隊が、ミッドウェー 100km 以内に 10 分とどまる

プラスポイント

ミッドウェー基地を中破 2, 大破 3, 破壊 4
米各空母を大破 2, 沈没 3

マイナスポイント

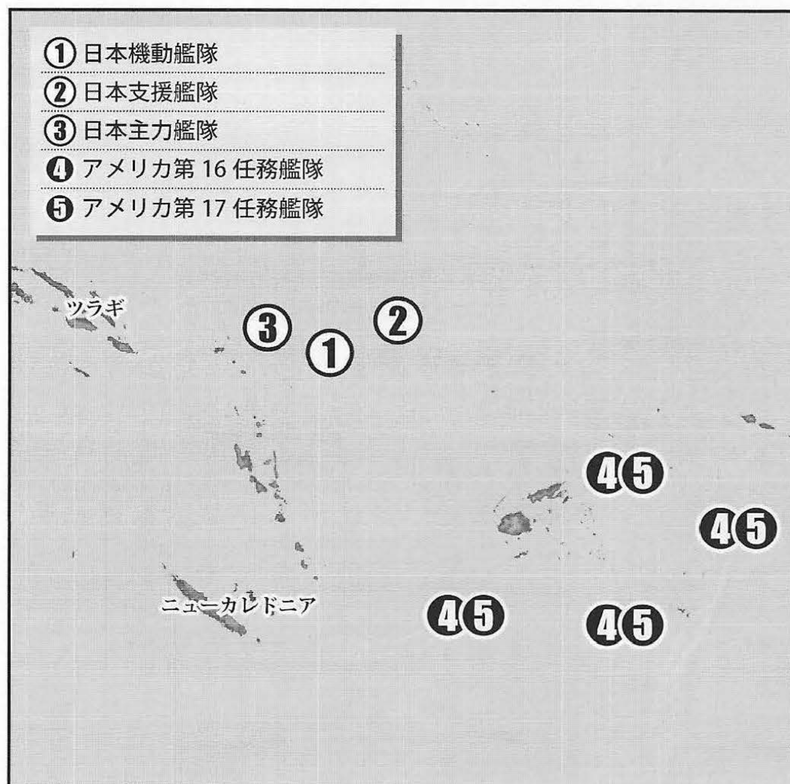
日本側各空母大破 -3, 沈没 -4
大和中破 -2, 大破 -4, 沈没 -5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	FS 作戦	FS 作戦	東部ソロモン海戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P 以上	2P 以上	P 未満
NEXT	東部ソロモン海戦	東部ソロモン海戦	ゲームオーバー

FS 作戦

表示条件 8月21日20：00 までにニューカレドニア、サモア基地にダメージを与えつつ、フィジー基地を破壊する。



判定基準

フィジー基地を破壊する

プラスポイント

フィジー , サモア , ニューカレドニア各基地を大破 2, 破壊 3

マイナスポイント

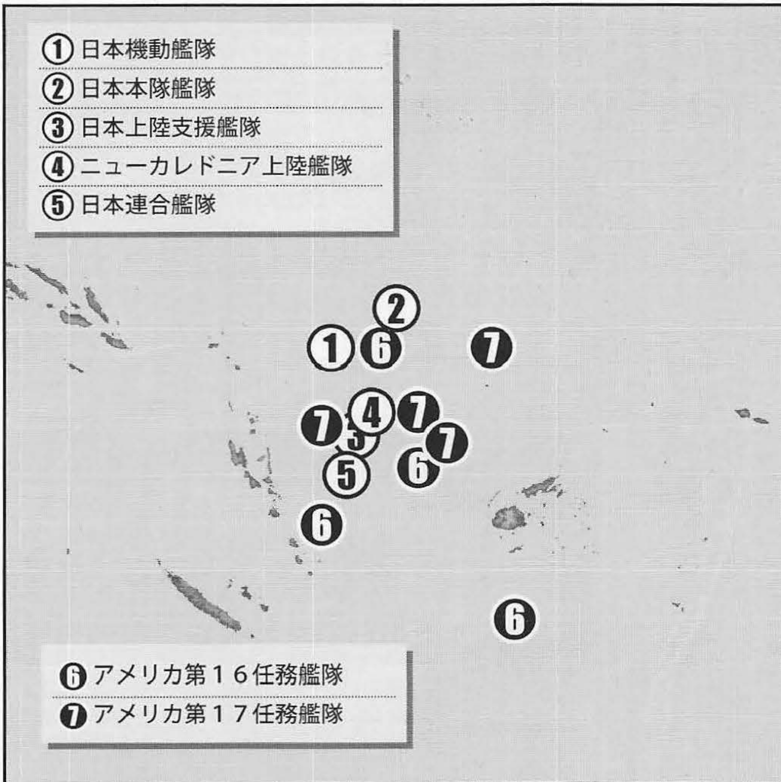
日本側各空母大破 -3, 沈没 -4
大和中破 -2, 大破 -4, 沈没 -5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	ハワイ攻略戦	ハワイ攻略戦	東部ソロモン海戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	東部ソロモン海戦	東部ソロモン海戦	ゲームオーバー

オーストラリア分断

表示条件 8月10日20：00までにニューカレドニア上陸艦隊をニューカレドニア付近へ到着させる。



判定基準

輸送艦隊が、ニューカレドニア基地100km以内に10分とどまる

プラスポイント

ニューカレドニア，フィジーを大破1, 破壊2
米各空母を大破2, 沈没3

マイナスポイント

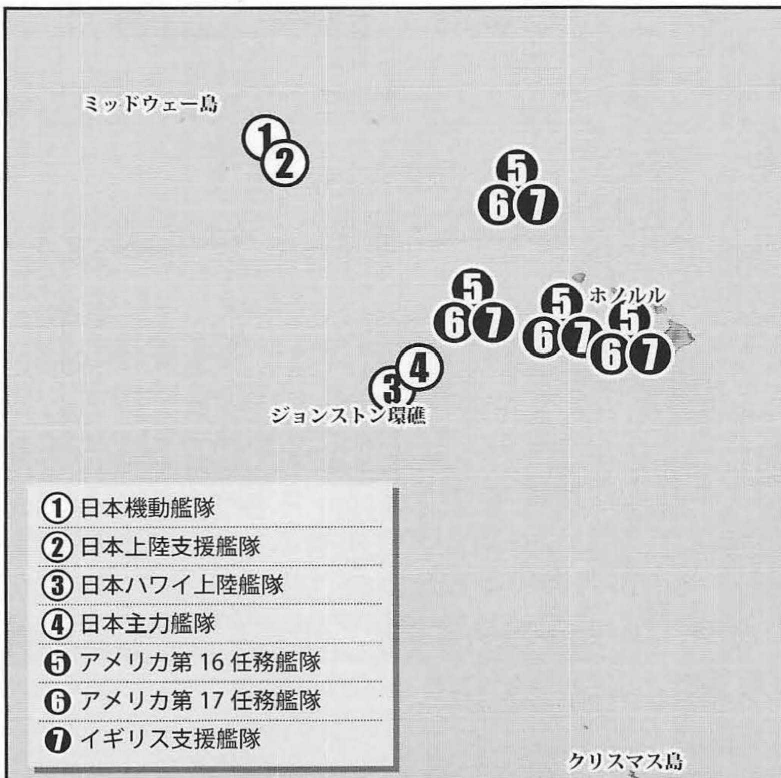
日本側各空母大破 -3, 沈没 -4
大和中破 -2, 大破 -4, 沈没 -5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	6P以上	2P以上	2P未満
NEXT	グッドエンディング	ガダルカナル攻防戦	東部ソロモン海戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	6P以上	2P以上	2P未満
NEXT	東部ソロモン海戦	東部ソロモン海戦	ゲームオーバー

ハワイ攻略戦

表示条件 10月20日20:00までにハワイ上陸艦隊をホノルル付近へ到着させる。



判定基準

輸送艦隊が、ハワイ基地100km以内に10分とどまる

プラスポイント

ハワイ基地を中破2, 大破3, 破壊4
連合国各空母を大破1, 沈没2

マイナスポイント

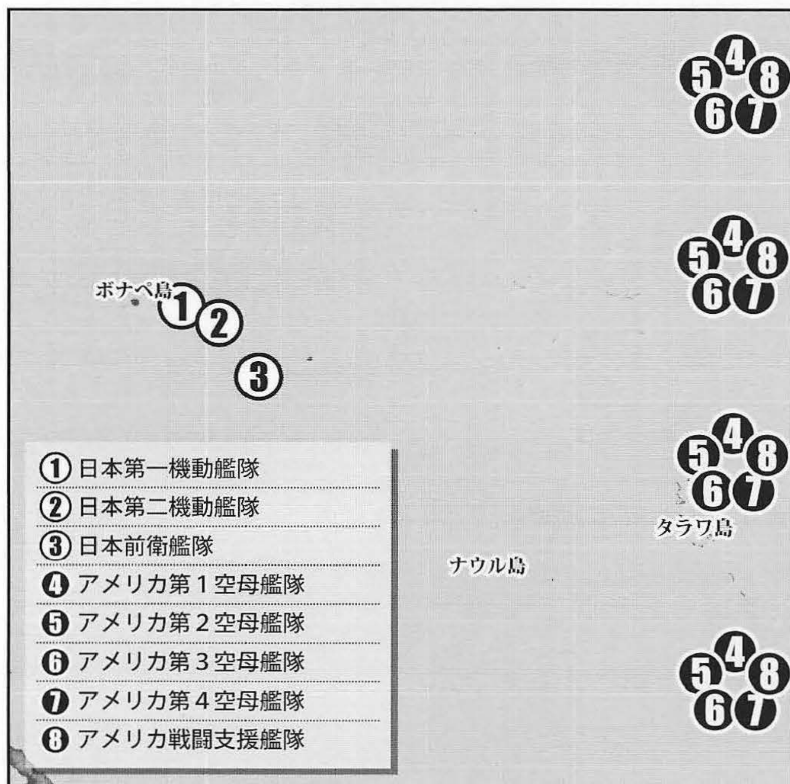
日本側各空母大破 -3, 沈没 -4
大和中破 -2, 大破 -4, 沈没 -5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P以上	2P以上	2P未満
NEXT	グッドエンディング	グッドエンディング	Z作戦

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P以上	2P以上	2P未満
NEXT	Z作戦	Z作戦	ゲームオーバー

Z 作戦

表示条件　9月21日20:00までに、米艦隊の空母を3隻以上撃沈する。



判定基準

米艦隊の空母を3隻以上撃沈する

プラスポイント

ヨークタウン,レキシントン,エンタープライズ,ホーネット,サラトガ,エセックス,バンカー・ヒル,ヨークタウンII,ワスプII,レキシントンIIを大破2,沈没3

マイナスポイント

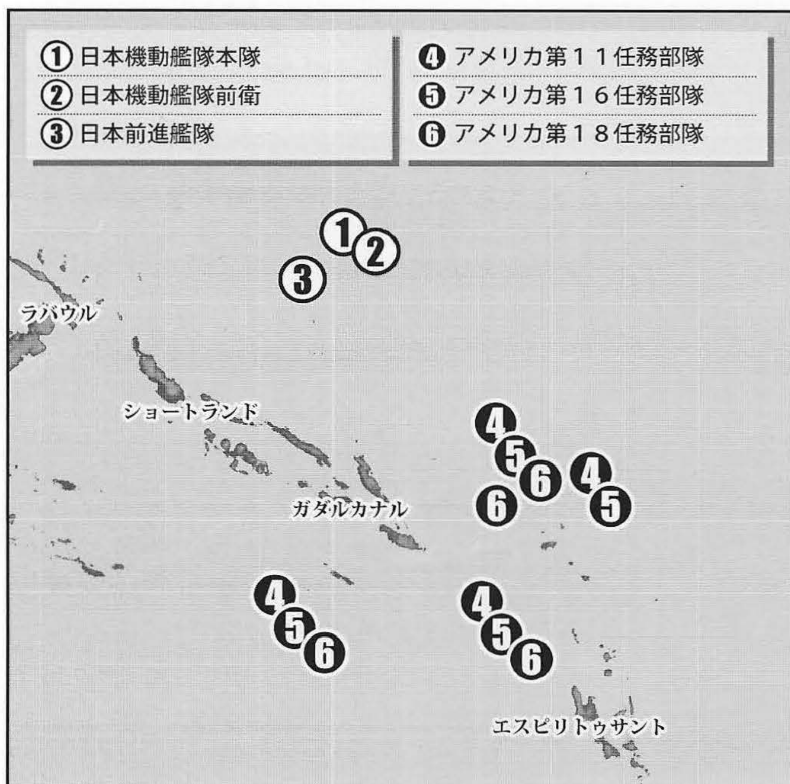
赤城,加賀,瑞鶴,翔鶴,大鳳を大破-3,沈没-4
蒼龍,飛龍,隼鷹,飛鷹,龍鳳を大破-2,沈没-3
大和中破-2,大破-4,沈没-5

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	フィリピン攻防戦	フィリピン攻防戦	絶対国防圏死守

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	絶対国防圏死守	絶対国防圏死守	ゲームオーバー

東部ソロモン海戦

表示条件　8月24日20:00までにヘンダーソン基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。



判定基準

米艦隊の空母を1隻以上撃沈する

プラスポイント

ヘンダーソンを中破2,大破3,破壊4
米各空母を中破1,大破3,沈没4

マイナスポイント

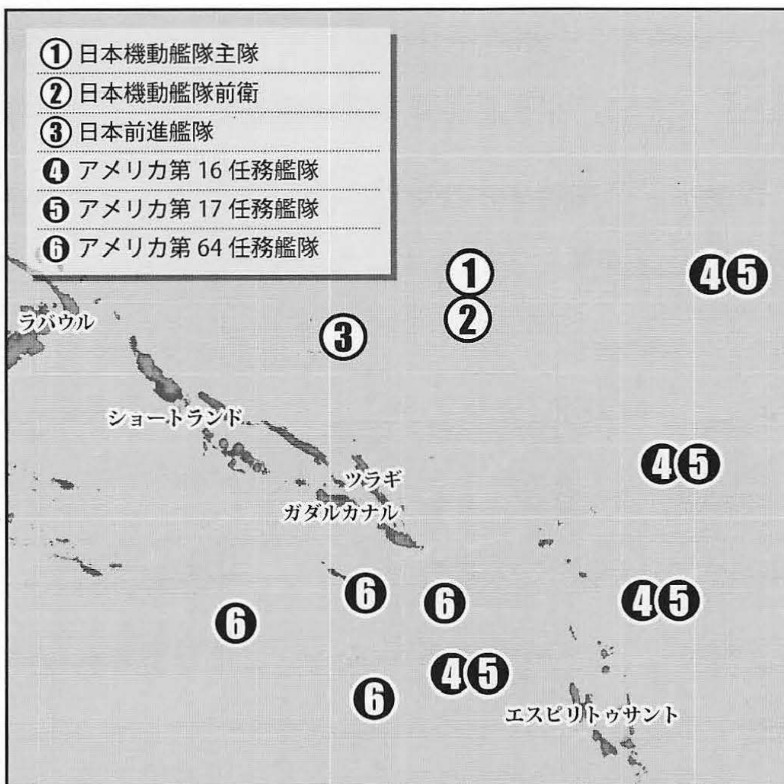
日本側各空母大破-1,沈没-2

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	Z作戦	Z作戦	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	南太平洋の激闘	南太平洋の激闘	ゲームオーバー

南太平洋の激闘

表示条件 10月26日20:00までにヘンダーソン基地にダメージを与えつつ、米艦隊の空母を1隻以上撃沈する。



判定基準

米艦隊の空母を1隻以上撃沈する

プラスポイント

ヘンダーソンを中破2, 大破3, 破壊4
米各空母を中破1, 大破3, 沈没4

マイナスポイント

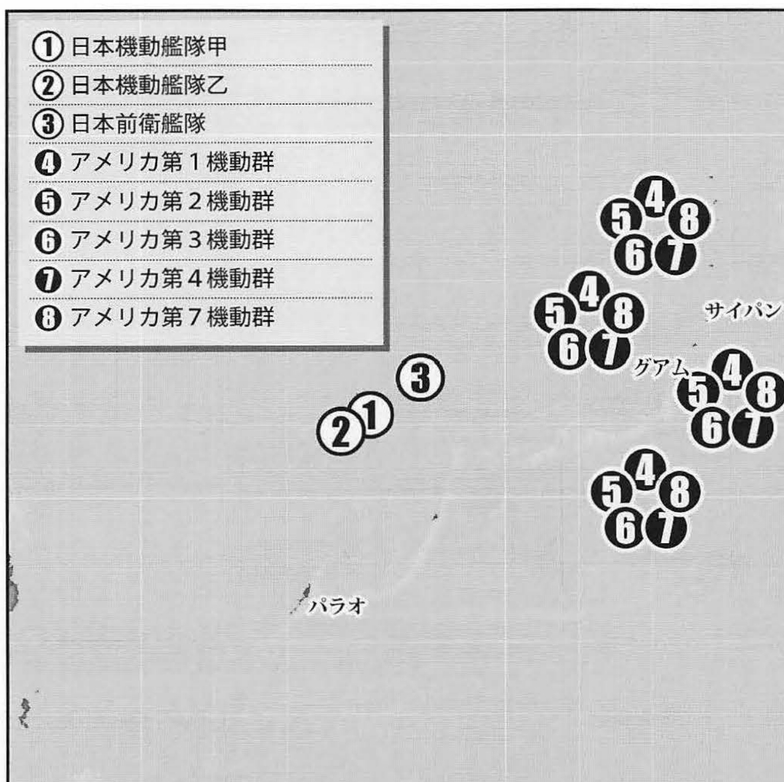
日本側各大型空母大破 -3, 沈没 -4
各中小型空母大破 -2, 沈没 -3

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	絶対国防圏死守	絶対国防圏死守	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	絶対国防圏死守	絶対国防圏死守	ゲームオーバー

絶対国防圏死守

表示条件 6月20日20:00までに米艦隊の空母を4隻以上撃沈する。



判定基準

米艦隊の空母を4隻以上撃沈する

プラスポイント

エンタープライズ, サラトガ, エセックス, イントレピッド, フランクリン, バンカー・ヒル, ハンコック, ホーネットII, ヨークタウンII, ワスプII, レキシントンIIを大破2, 沈没3

マイナスポイント

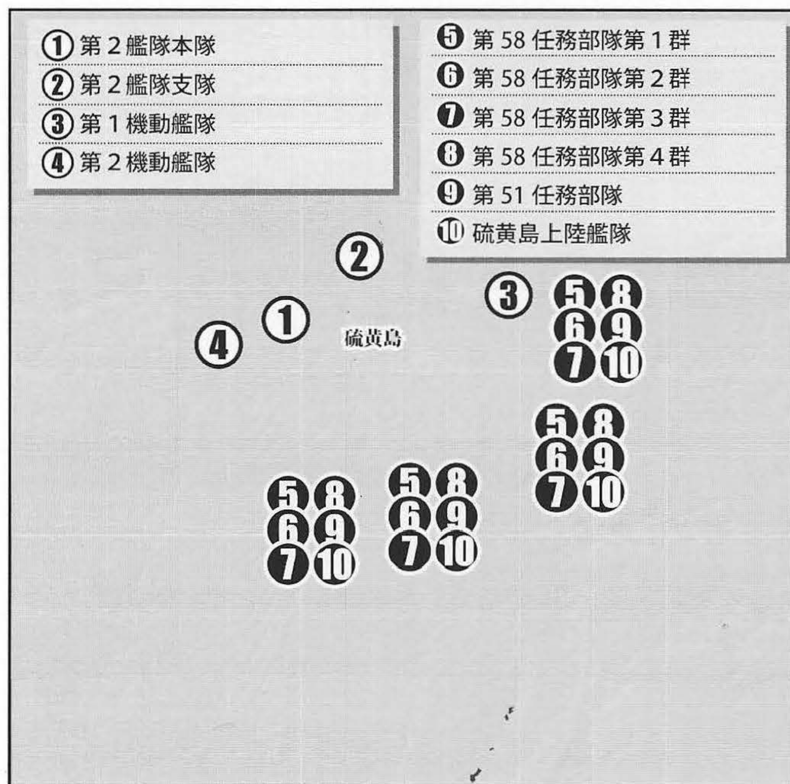
赤城, 加賀, 瑞鶴, 翔鶴, 大鳳, 蒼龍, 飛龍, 隼鷹, 飛鷹大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	硫黄島攻防戦	硫黄島攻防戦	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	レイテ最終決戦	レイテ最終決戦	ゲームオーバー

硫黄島攻防戦

表示条件　2月23日20:00までに米軍の硫黄島上陸艦隊を全滅する。



判定基準

硫黄島上陸艦隊の輸送船を全滅する

プラスポイント

エンタープライズ, サラトガ, エセックス, イントレピット, フランクリン, バンカー・ヒル, ハンコック, ホーネットII, ヨークタウンII, ワスプII, レキシントンIIを大破2, 沈没3

マイナスポイント

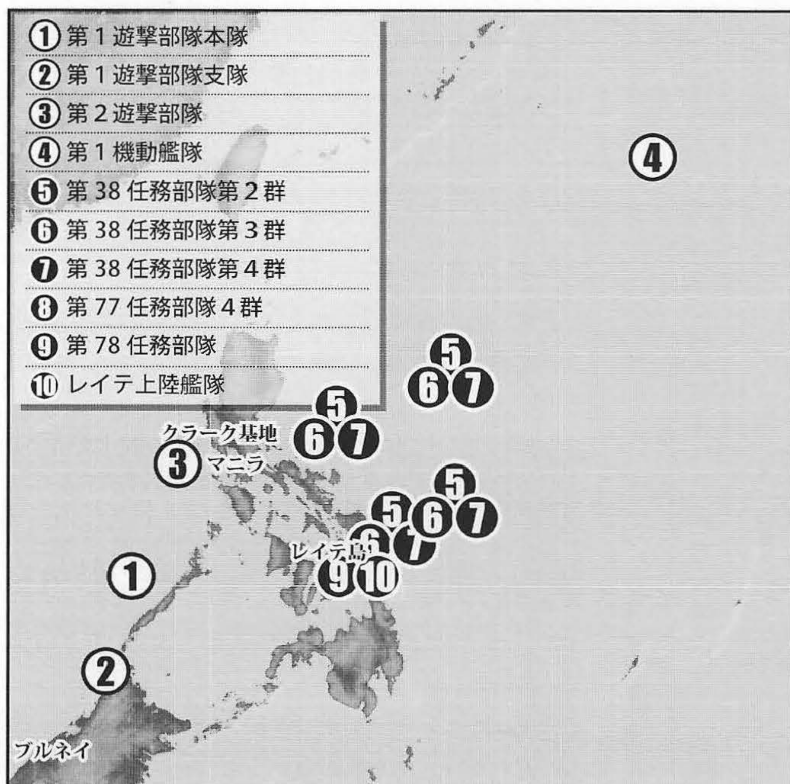
赤城, 加賀, 瑞鶴, 翔鶴, 大鳳, 信濃, 雲龍, 天城, 葛城大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	ノーマルエンディング	ノーマルエンディング	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P以上	5P以上	5P未満
NEXT	ゲームオーバー	ゲームオーバー	ゲームオーバー

レイテ最終決戦

表示条件　10月25日20:00までにレイテ湾のアメリカ上陸艦隊を全滅する。



判定基準

レイテ上陸艦隊を全滅する

プラスポイント

エンタープライズ, サラトガ, エセックス, イントレピット, フランクリン, バンカー・ヒル, ハンコック, ホーネットII, ヨークタウンII, ワスプII, レキシントンIIを大破1, 沈没2

マイナスポイント

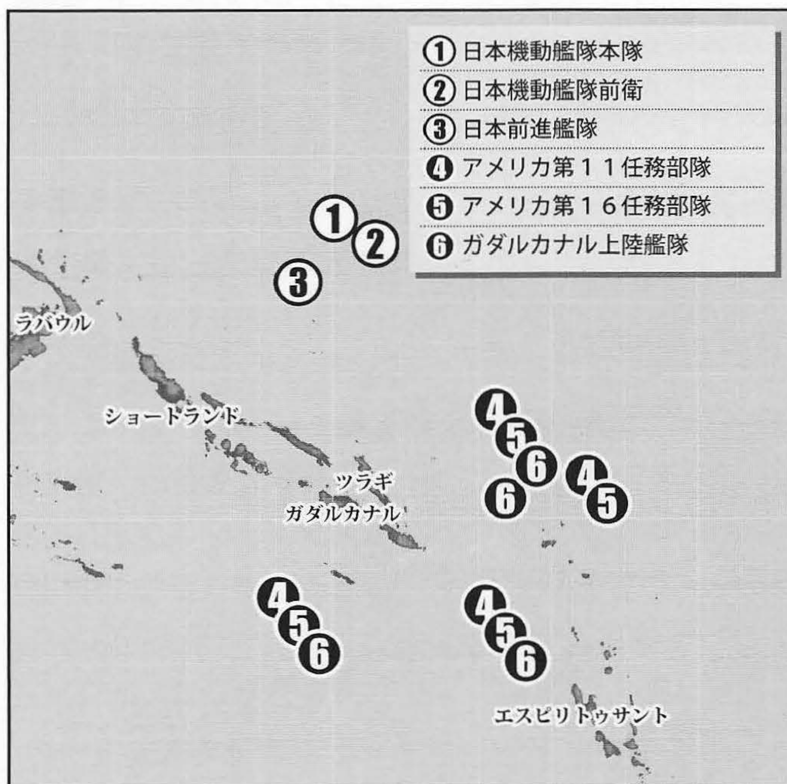
赤城, 加賀, 瑞鶴, 翔鶴, 大鳳, 大和
武蔵大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	4P以上	1P以上	1P未満
NEXT	ノーマルエンディング	ノーマルエンディング	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	4P以上	1P以上	1P未満
NEXT	ゲームオーバー	ゲームオーバー	ゲームオーバー

ガダルカナル攻防戦

表示条件 8月3日 20:00 まで米軍のガダルカナル島上陸艦隊を全滅する。



判定基準

ガダルカナル上陸艦隊を全滅する

プラスポイント

米各空母を大破 2, 沈没 3

マイナスポイント

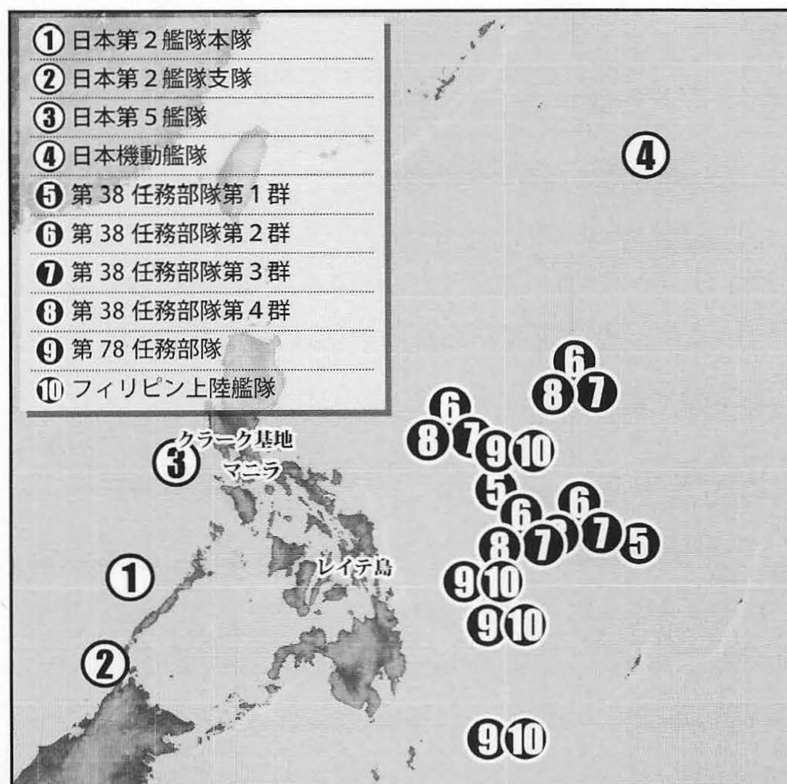
日本側各空母大破 -3, 沈没 -4

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	絶対国防圏死守	絶対国防圏死守	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	5P 以上	2P 以上	2P 未満
NEXT	絶対国防圏死守	絶対国防圏死守	ゲームオーバー

フィリピン攻防戦

表示条件 8月23日 20:00 まで米軍のフィリピン島上陸艦隊を全滅する。



判定基準

フィリピン上陸艦隊の輸送船を全滅する

プラスポイント

エンタープライズ, サラトガ, エセックス, イントレピット, フランクリン, バンカー・ヒル, ハンコック, ホーネット II, ヨークタウン II, ワスプ II, レキシントン II を大破 2, 沈没 3

マイナスポイント

赤城, 加賀, 瑞鶴, 翔鶴, 大鳳, 蒼龍, 飛龍, 隼鷹, 飛鷹大破 -1, 沈没 -2

判定基準を満たした場合	大勝利	勝利	敗北
	8P 以上	5P 以上	5P 未満
NEXT	ノーマルエンディング	ノーマルエンディング	ゲームオーバー

判定基準を満たさない場合	辛勝	引き分け	大敗北
	8P 以上	5P 以上	5P 未満
NEXT	ゲームオーバー	ゲームオーバー	ゲームオーバー



大木毅(おおき たけし) 可能性を楽しむツールとして

プロフィール
シミュレイター誌などで活躍されてきた軍事研究家・作家。ドイツへの留学経験もあり、ドイツ軍の研究が得意分野である。著書に鹿内靖氏との共著「鉄十字の軌跡」(国際通信社)など。赤城毅(あかぎつよし)名での小説も多い。

シミュレーションウォーゲームというのは、ゲームや娯楽から来た部分もありますが、現実には試みられないことを試す、実用的なツールという側面もあります。陸戦でも海戦でも、軍人たちが使った図上演習に由来する部分は見られますからね。

だからシミュレーションゲームからは、実生活に役立つノウハウも得られるとも思います。例えば、仕事で何かの課題を与えられるというのは、ゲームで言えば「○○を占領しろ」ですね。「君が使っていいリソースはこれだけだ」というのは、「君に与えられるユニットはこれだけだ」と読み替えられる(笑)

与えられたユニットをどう使い、いつまでに、どういう状況に持っていかねばならないのか。あるいは、どういうリスクを回避すべきか。これは、そのまま実生活に当てはまります。

これって、シミュレーションゲームの持つ特徴なのかなと思います。例えば歴史書は歴史を扱っていますが、歴史書を読むのとシミュレーションゲームを遊ぶのでは、中身はだいぶ違いますよね。

活字とは違ったメディア

歴史にifはないと言いますが、歴史学のアプローチにおいては、「なぜそうなったか」を突き詰めることが重要で、ifの部分は排除していきます。でもシミュレーションゲームでは、歴史上で断ち切られたり、立ち消えになったり、もしくは発動しなかった可能性というのを、楽しむことができます。

そういう意味でシミュレーションゲームって、活字とは違った可能性をもったメディアなんです。もちろん、歴史書にはできて、シミュレーションゲームにはできないということだってあるんですが、そこはメディアの性質の差ですね。歴史書と違うことができる、そこには大きなメリットがあります。

それから、「実感できる」というのもいいですね。「戦線が崩壊する」とはこういうことなんだとか、「機動部隊が壊滅する」というのはこういうことか、とか。　帽子を振って見送った攻撃隊のうち、帰ってこれたのはたったこれだけかい、と。

本を読む場合、中立的な立場で読むという部分があるんですね。もちろん「俺は日本軍に肩入れするぞ」っていう読み方もできるんですが、たとえそういう読み方をしても、シミュレーションゲームでしばしば行きあたる「俺の大和を返してくれ」っていう感じ方はしないと思うんです(笑)

より広くより深く

そういう観点で言えば、ただ歴史に興味がある、ゲームに興味があるというだけで終わらないジャンルなのだと思います。例えばミッドウェー海戦であれば、ノンフィクションを読み、ミッドウェイを舞台にした小説を読み、映画を観て、そうやって自分の中にミッドウェーのイメージが作られている中で、ゲームも好きだという人。そういう人のほうが、より広く深くゲームを楽しめるんじゃないでしょうか。



歴史を考える趣味として

プロフィール

元シミュレイター編集長。氏の歴史とゲームに対する熱い思いと、その鋭い分析力は人気が高く、ゲームプレイの中でも強さとして発揮され「軍神」と呼ばれる。著書は「見敵必戦」(国際通信社)など。業界復帰を願いたい方である。

シミュレーションゲームというのは、「歴史を考える」趣味です。「歴史を考える」とは、歴史を考察し、自分たちが次にどうしていくべきかを考える、ということです。歴史を考えること、歴史学の意義というのは、もともと、そこにあります。

そして実際のゲームは、「状況の把握」「分析」「判断」「決断」という、実社会で行われる循環と同じサイクルを繰り返すことで進んでいきます。この回転の中で対戦相手を上回っていかないと、勝てないわけです。これと同じことはどんなゲームにも言えるんですが、歴史という文法の上、歴史を支配した原則の内側で、このサイクルを戦わせるというのが、ヒストリカルであり、シミュレーションである、と思いますね。

シミュレーションの障壁

一方で、シミュレーションゲームは、その面白さを生む構造自体が、障壁になっている部分もあります。いろんな興味が重ならないと、シミュレーションゲームまで到達しないんです。歴史に対する興味であるとか、ゲームに対する興味、あるいは勝負事への興味といった、そういう興味関心の円が重なった、中心の部分の人間が残っていくという趣味なのかもしれません。ベン図のど真ん中の人の趣味という部分ですね。

でもこれは、逆に言えば、シミュレーションゲームというのは、必ずしもゲームから入らなくてもよい、ということでもあります。

例えば戦史を本で読んでいても、「迂回する」とか、「突破して後方に回る」とか、それが実際にどういうことなのかっていうのは分かりにくいんですね。これというのは、映画でもやっぱり表現しにくい。でも実際にゲームで駒を動かしてみると、「なるほどこういうことか」と理解できます。こうすると相手は困るし、効果的なんだというのが、すぐ分かるんですよ。しかも、ゲームですから、実感として得られるんですね。

もうひとつ言えば、最初に「状況の把握」「分析」「判断」「決断」というサイクルの話をしましたが、対人ゲームというのは、対戦相手のことを考えないと勝てません。相手が何を嫌がるか、必死で考えるわけです(笑)なので、普段の生活では、その反対を考えればいいんですよ。そういう、想像力に磨きをかける趣味でもあるんです。

想像力の重要性

ずいぶん前から、いじめなどの事件が社会的に問題になっていますが、こういうのは、想像力を持たない人が、短絡的により良いポジションを確保しようとするから起こるんです。きちんとした想像力が持てれば、そういうことはしないですよ。まあ、ゲームの場合は相手の弱点を突くんだけど(笑)

戦争の平和利用が、シミュレーションゲームです。シミュレーションゲームを通じて歴史を考える心を養い、相手のことを想像する力を磨く、そういう人が増えていけば、世の中、もっと良くなっていきますよ。



ゲームとして大切な事とは

プロフィール

未だ現役の作家・ゲームデザイナー。日本で初めてゲームデザイナーの肩書きを成立したとされ、シミュレーションゲームの普及に携わった第一人者である事は間違いない。言うまでもなく「日本機動部隊」のゲームデザイナーである。

初心者に向けたゲーム

『日本機動部隊』は、当時エポック社から出ていたゲームなんですが、明確に初心者に向けて作った作品です。

最初に出したシリーズにも初心者向けに作られたゲームは何本かあったんですが、「どの作品も難しい」という意見がユーザーから寄せられたので、もっともっと初心者を意識した作品が必要だ、ということになったんです。

ただし、初心者向けとは言っても、ゲームそのものを簡略化してしまうのではなく、ルールを段階的に理解できるような構成にすることを考えました。

複雑になりがちな「空母戦」

そもそも空母戦のゲームというのは、結構厄介なんです。大きく見て、空対艦・空対空・艦対艦という形で、まったく違った戦闘が3つある。これらはそれぞれ別のルールで処理しなくてはなりません。このあたり、戦闘ルールが1つあればだいたい片がつく陸戦とは大きな違いですね。

だからというわけではありませんが、ルールをシンプルにするように努力した部分はあります。その傾向が強く出ているのは、索敵ですね。

空母戦は索敵が非常に重要ですが、ここには「敵はどこにいるのか分からない」「索敵して得られた結果が正しいとは限らない」という不確実性があります。前者は言うまでもありませんが、後者にしても史実ではタンカーを空母と誤認していたりしますからね。

この2つを理想的に満たすためには、第三者がアンパイアになって、2枚の地図とついたてを用意するのが一番なんですが、これをやると、3人いないとゲームができなくなってしまう。初心者向けということを考えたとき、これはあまり良くないですよね。

カタログと実戦の差

一方で、シンプルという点では、空対艦の部分もそう思えるかもしれません。『日本機動部隊』では、艦載機による航続距離の差はないんです。戦闘力の差はありますが、空母にとってのいわば「射程」は、日米とも同じです。零戦とF4Fの航続距離の差を考えると、これはおかしい、正確ではないと思うかもしれません。

でもこれは、ゲームをシンプルにしたかったから距離を同じにした、というわけではないんです。

戦記や体験記などから当時の空母の運用方法を調べてみると、日米ともなるべく敵艦に近づいて攻撃隊を飛ばしているんですね。現代に比べれば無線もレーダーも未発達な時代ですから、そうでないと攻撃隊が帰ってこれないんです。アウトレンジ作戦なんてのは窮余の策であって、現実的ではありませんでした。それを考えると、カタログ上の航続距離差なんてのものは、意味を成さないわけです。

ここが、『日本機動部隊』のひとつのポイントです。ユニットやルールには艦艇や航空機の

スペックが数値化されていますが、この数値には当時の運用方法まで含まれているんです。兵器は運用方法、つまりドクトリンによって、その性能がどれくらい発揮できるかが変わりますから、そこまで含めた数値評価をしなくてはいけません。

そして最後に、ヒューマン・ファクターとして、サイコロによる乱数が加わる。人間のやることですから、訓練より上手くいくこともあれば、十分に実力が発揮できないことだってあります。そこは乱数ですね。

結果、プレイヤーはルールを活用して、ゲームとしての勝利を目指すことで、それが自然と当時の艦隊や空母攻撃隊運用において「そうもあり得た運用」になります。「『日本機動部隊』は、当時の指揮官の立場になるゲームだ」という評価がありますが、比較的当たっていると思いますよ。

「面白い」という感覚を磨く

最も大事なのは、初心者用であるとか、空母戦であるとかいう以前に、「ゲームとして面白い」ということなんです。その上でシステムが理解しやすく、ゲームバランスも良い、これが理想です。

ゲームを作るときには、面白さを形にするのが大事です。テーマを形にするのは、第一ではないんです。テーマを形にするだけであれば、「○○をしてはいけない」「××をしなくてはいけない」といった、史実を再現するための特殊ルールを詰め込んだゲームを作ればいい。

でも私は、そういう何かを禁止するだけのルールが多いゲームは嫌いなんですよ。テーマを形にするのは、面白さを形にした、その後のことです。

では面白さとは何かということになりますが、これはもう、それぞれのデザイナーの主観ですよ。デザイナーが自分でたくさんゲームを遊ぶことで獲得してきた、「これは面白い」「これはつまらない」という経験の、積み重ねです。その「面白い」という感覚を、いかに磨くかなんです。

そしてそこで、ゲームを遊ぶ側としての面白さと、ゲームデザインの面白さを混同してはいけないということも大切です。「日本機動部隊」を作ったときで言えば、私としては「スラバヤ沖海戦」のシナリオが面白いと感じました。敵がランダムで動く、ソロプレイ用のシナリオですね。

でもこれは、ゲームデザイナーとして面白いと思った、ということです。いくら私がスラバヤ沖シナリオが面白いと思っても、『日本機動部隊』全体を１人でプレイできるゲームとしてデザインするかといえば、そんなことはありません。ゲームデザインの面白さと、ゲームを遊ぶ面白さは、別なのですから。

ゲームとして面白いこと

『日本機動部隊』はアナログのゲームですが、今言ったことは、デジタルのゲームにも共通する部分があると思っています。

最近、携帯電話のゲームを通じて、デジタルゲームを遊ぶ人口が急激に増えています。これはつまり、より絞り込んだターゲットに向かってゲームを作っても、一定数の市場が確保できる可能性が高まったことを意味しています。では、そうやって増えた人口を含んだ市場に向かって、どんなゲームを作ればいいのか。普段ゲームをしない人たちを意識したルール、難しいゲームは遊ばない人のことを考えたシステム……いろいろあり得ますが、やっぱり、大原則は同じだと思うんですね。

ゲームなんだから、まずゲームとして面白くなくちゃいけない。そこを外さないことが、一番大事なんです。

あとがき

日本機動部隊との出会いから空母決戦まで

日本機動部隊との出会い

子供の頃、ふと手にしたエポック社の『日本機動部隊』を購入する事となった。話しはそこから始まる。特に空母が好きだったわけでもなく、むしろ、ドイツの戦艦や日本の重巡洋艦のフォルムに惹かれていた。子供心にも、やはり格好がよい方に興味が向かうものだ。

空母のプラモデルを見る限り、のっぺりした甲板が弱そうに見え、興味や感心はわかなかった。その頃SFアニメに登場していた空母はというと、三段空母だったり、甲板がひっくり返って戦艦へ変身したり、はたまた潜水艦に化けたり、そんな派手なギミックが施されていた。そのままでは、か弱い物体にしか描写できなかったのであろうか。

「連合艦隊」という言葉にはあこがれを感じていた。その言葉から強い存在感をイメージできたからだ。そうして「日本機動部隊」という言葉を目にした時、それに通じる何かを感じた。前者が強さをイメージするなら、後者はスマートなカッコよさと言ったところである。

そんなこんなで「空母」という言葉が持つ弱きイメージは打ち消され、『日本機動部隊』を購入する事となる。何か新しいホビーを探し回り、仲間にアピールしたい年頃でもあったことも後押ししたかもしれない。

空母の魅力から

この書でもご紹介の通り、ゲームはステップアップ式のルールとあって、その世界へ溶け込む事に時間はかからなかった。むしろゲームを理解するために、いろんな勉強ができたものである。

例えば、『日本機動部隊』の甲板チャートから航空隊のローテーション管理を学べ、甲板や格納庫、エレベーターの意味を知る事で空母の構造が理解できた。また上空直援や攻撃隊、索敵などのルールから空母戦のシステム全体を学べた。

するとどうだろう。エレベーターのギミックや、甲板に並ぶ航空機の姿が、なんとも魅力的に映ってくるではないか。空母の魅力が理解できた事で、次に歴史を学び、作戦を練る楽しみへとそうして広がって行けたのである。ゲームから趣味の世界はより深く、より広くなっていった。

空母決戦へ

子供の頃のこうした経験がなかったら、もしかしたら『空母決戦』は登場しなかったかもしれない。このゲームを作るとき、既にシミュレーションゲームは衰退していて、PCゲームの売り場すら絶滅しそうな勢いであった。

悲しくもあったのだが、一ユーザーとして見ていても、当時出ていたゲームというのは敷居が高すぎた。それまで遊んできた身であっても途中で投げ出しているものばかりだったのだから、これは仕方がない結末だな、とは感じていた。敷居が高いというのは、要求されるプレイ時間そのものが、趣味へ費やせる時間以上のものであったり、そもそも多大な予備知識がないとプレイできなかったり、そういう類のものである。

『日本機動部隊』を始めた時は、ゲームから歴史を学んだり、そのフィードバックをゲームへ持ち込めたりしたのであるが、そうならないのだ。むしろゲームを開始するまでの道のりが長すぎて、楽しむまでに至らず、途中で挫折する。これではユーザーも増えないし、ほんの一部

のコアなユーザーだけの世界に縮むのもうなづける。

だからこそ趣味の間口商品として、子供の頃『日本機動部隊』から歩めた道に変わるものを作りたかったのである。これが『空母決戦』を作っていく上での原動力であった。

この書をつくる意義

この国日本では、未だにゲームというと、文化という線上において一段も二段も低く見られがちである。ゲームは子供の遊び事。未だこうした認識を持つ、お堅い方々は意外と多い。こんな世情であるからか、いい年した大人になると、趣味がゲームとは言い難い方も多いだろう。

だが本来、歴史とゲームは相性のよい趣味である。お互いが深く繋がり、世界を広げてくれるアイテムなのだ。この事は堂々と表現してもよいのではないだろうか。周囲に迷惑をかける事なく、歴史の可能性を体験する事ができ、反省点も見えてくる。こんなに素晴らしい趣味が他にあるのだろうか。その事をお伝えしたく、本書の制作となった。

末尾ではございますが、本書の制作にあたり多大なるご協力いただきました元シミュレイター誌関係各位、そしてその志を引き継いでいるコマンドマガジン編集部、またこの企画へ参加していただいたライター陣へ対しまして心より感謝し、この活動を続けていく事を誓い、ここに記す。　(谷村勝一郎)

参考図書

防衛庁防衛研修所戦史室『***戦史叢書 蘭印ベンガル湾方面海軍進攻作戦***』朝雲新聞社、1969

------『***戦史叢書 南東方面海軍作戦〈1〉 ―ガ島奪回作戦開始まで―***』朝雲新聞社、1971

------『***戦史叢書 南東方面海軍作戦〈2〉 ―ガ島撤収まで―***』朝雲新聞社、1975

ピーター・ヤング（編）リチャード・ナットキール（作図）『***第二次世界大戦 全作戦図と戦況***』白金書房、1975

『***空母決戦のすべて～激突!! 日米機動部隊～***』エンターブレイン、2010

『***大本営参謀の情報戦記―情報なき国家の悲劇***』（堀栄三・1989年・文藝春秋 なお1996年に文庫版）

『***昭和16年夏の敗戦―総力戦研究所"模擬内閣"の日米戦必敗の予測***』（猪瀬直樹・1983年・世界文化社 直近の文庫版は2010年・中央公論新社）

S. Woodburn Kirby, et al

------『***The War Against Japan: Volume I The Loss of Singapore***』Her Majesty's Stationery Office, 1957

------『***The War Against Japan: Volume II India's Most Dangerous Hour***』Her Majesty's Stationery Office, 1958

Samuel Eliot Morison

『***History of United States Naval Operations in World War II: Volume III The Rising Sun in the Pacific***』Little, Brown and Company, 1948

------『***History of United States Naval Operations in World War II: Volume IV Coral Sea, Midway and Submarine Actions***』Little, Brown and Company, 1949

------『***History of United States Naval Operations in World War II: Volume V The Struggle for Guadalcanal***』Little, Brown and Company, 1955

------『***History of United States Naval Operations in World War II: Volume VIII New Guinea and the Marianas***』Little, Brown and Company, 1953

------『***History of United States Naval Operations in World War II: Volume XII Leyte***』Little, Brown and Company, 1958

ゲーム視点から見た空母の戦い〜空母決戦と日本機動部隊〜

2011年4月22日　初版

企画・制作	サイフォン編集部、コマンドマガジン編集部
編集	谷村勝一郎、中黒靖、松井克浩、福島寿里
戦史解説記事	坂本雅之
コラム記事	白浜わたる、坂本雅之
ゲーム攻略記事	徳岡正肇
インタビュー記事	徳岡正肇
ゲーム記事監修	石川淳一、中黒靖
カバービジュアル	板倉宗春
カバーデザイン	谷本沙知、HOTCAST WAVE
DTP デザイン	福島寿里
作図	坂本雅之、福島寿里
画像提供	Si-phon(兵器CGは一木壮太郎)、コマンドマガジン(プレイ写真はa-gameshop)
制作協力	鈴木銀一郎、鹿内靖、大木毅、株式会社国際通信社、有限会社エレメンツ、中野歴史研究会、戦艦yamamoto(SGC)、AdmiralVipper(SGC)、JesusChrist(SGC)
印刷	日本紙工印刷株式会社
発売元	大星株式会社 〒852-8108　長崎市川口町7番5号　095-849-6688(代表)
取扱部署	ソフトウェア事業部 Si-phon
website	http://si-phon.com/
JANコード	4560326384001
製品番号	SIPH-4001

価格はカバーに表示してあります。


FORMOSA
PHILIPPINE
SEA
HONG KONG
CHINA
HAINAN
PHILIPPINES
SOUTH
CHINA
SEA
THAILAND
RENCH
INDO
CHINA
SULU
SEA
CELEBES SEA
BORNEO
CELEBES
SMATRA
JAVA SEA
JAVA
TIMOR SEA
INDIAN OCEAN
ゲーム視点から見た空母の戦い
～空母決戦と日本機動部隊～

ゲーム視点から見た空母の戦い

～空母決戦と日本機動部隊～

税込価格**1,680**円

本体**1,600**円

Si-phon

SIPH4001



4560326384001